CONEXIÓN

MANGA

¿QUÉ ES EL SEINEN?

CONOCE A LAS CHICAS DE INFINITE STRATUS

MOE VS LOLITAS

¿CUÁL ES LA DIFERENCIA?

231

SUPLEMENTO AKIBA-KEi

PLUS: TEGAMI BACHI / GE: GOOD ENDING
STAR DRIVE / MANA / SATOSHI KON

7 509761 103096 00231
VANGUARDIA
$25.00 / 2.75 DLLS.

DIRECTORIO CONEXIÓN MANGA

EDITOR RESPONSABLE
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

EDITOR JUNIOR
ADALISA ZÁRATE

COLABORADORES
ADALISA ZÁRATE
JOSADEC RAMOS
GABY MAYA
DANIEL ROJAS G.
RODRIGO RAMOS
MÓNICA URIBE
GOARE SALCIDO
MAESTRA TOKIYO TANAKA
ERNESTO OLICÓN
ALEJANDRA RIVERA
AURORA SERRANO

DIRECCIÓN DE ARTE
JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA

ARTE FINAL
CÉSAR MORALES MORENO

DISEÑO
SERGIO LÓPEZ M. "SERCH"

CALIDAD DIGITAL
FABIÁN VÁZQUEZ GÓMEZ
ALEJANDRO SÁNCHEZ

CORRECCIÓN DE ESTILO
YVES PINEDA REVELES

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos
Dirección General

Claudia Flores V.
Administración

Adriana Villalobos
Operaciones

Adriana Vázquez
Circulación

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca 1323-0100
ext. 103

www.vanguardiaeditores.com

Esta revista es Marca Registrada ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial Certificado No. 896649

Una de las maneras más fáciles de perder una discusión es si no se tienen todos los hechos en la mano. Por ejemplo, en el más nuevo debate en contra del manga, es fácil encontrar gente que asegure que no hay tal cosa como manga para niños, mientras que del lado de la defensa, hay quienes aseguran que el manga es para todas las edades, excepto por el hentai. Así que antes de continuar, es mejor definir exactamente ¿De qué estamos hablando? ¿Moe o Loli? ¿Shonen o Seinen?

También no olviden buscar *Akibakei* en la página 39, y *Anime Manga* en la página 45.

CONTENIDO

5 MOE VS LOLICON ¿CUÁL ES LA DIFERENCIA?
EN PORTADA

9 ¿QUÉ ES EL SEINEN?
TENDENCIAS

39 AKIBAKEI
SUPLEMENTO

REPORTAJE ESPECIAL
2 Las 5 mejores series de anime del 2000
34 La boda de Archie

TOP TEN
3 Top Ten: Las 10 heroínas que marcaron el 2010

ANIMEXPRESS
11 Tegami Bachi
13 Infinite Stratos
15 Driver Star
35 Air Gear

PORTAL BETAMAX
17 Sakura Wars

EL PERGAMINO
1 Ashita no Joe

MANGAXPRESS
2 Crows
3 Heroman
4 GE: Good Ending

6 MANGATUTINO

BIOGRAFÍA
36 Satoshi Kon

PORTAL SENTAI
37 Hyakujuu Sentai Gaoranger

LOS VIAJES DE MOKONA
38 Okinawa

AKIBAKEI
39-1 CES 2011
40-2 Ore No Imouto
41-3 Wolverine anime
42-4 Hurgando en la red

VIDEOJUEGOS
43 Imperdibles
44 Ni en Pirata

ANIME Y MANGA
45 Musicanime
47 En gustos se rompen géneros: Nurarihyon No Mago
48 La última y nos vamos: Starry Sky

"TODAS LAS IMÁGENES, NOMBRES, MARCAS Y LOGOTIPOS AQUÍ PRESENTADOS SON COPYRIGHT © DE SUS RESPECTIVOS AUTORES Y SON UTILIZADOS CON FINES INFORMATIVOS BAJO LOS ESTATUTOS CONSTITUCIONALES DE LIBERTAD DE PRENSA" TEXTO PROPIEDAD DE EDITOPOSTER S.A.

CONEXIÓN MANGA No. 231. Publicación quincenal. Fecha de publicación: Marzo 2011. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María la Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2001-082014103600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 50, México, D.F., Tel. 5591-1400 y 5591-1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón No. 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128-6670, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón No. 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por Dist. De Impresos, S. de R.L. de C.V., Mariano Escobedo No. 218, Col. Anáhuac, México, D.F., C.P. 11320. IMPRESA EN: IMPRESA EN GRUPO MCSYL, CALLE POSTES NO. 63, MOLINO DE SANTO DOMINGO C.P. 01130 DEL. ÁLVARO OBREGÓN, MÉXICO D.F., TEL. 2614- 3018. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-4087, E-mail: commerce@prodigy.net.mx.

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

LAS 5 MEJORES Series DE ANIME DEL 2000

Por Adalisa Zárate

5. Love Hina. Si bien su calidad de animación no fue precisamente para sorprender a nadie, la adaptación de Studio Xebec del manga de **Ken Akamatsu** sigue siendo considerada como la mejor serie de harem después de *Tenchi Muyo!* y, al mismo tiempo, el principio del fin de la popularidad absoluta del género. Se estrenó en abril 19 del 2000, y terminó de transmitirse el 27 de septiembre del mismo año, un año antes de que el manga tuviera su final definitivo. Esto, por supuesto, hizo que el final de la serie tuviera que ser bastante diferente y culmina con el duelo entre Motoko y su hermana. Claro, el mismo año hubo un especial de Navidad de la serie, y la tradición se mantuvo al año siguiente, lo que dio tiempo a que el manga terminara, por lo que con un OAV, pudimos ver el final que casi todos esperaban en el 2002.

4. GateKeepers. Para estudio Gonzo no es sorprendente sacar buenas animaciones. Pero en el 2000 no eran tan famosos ni tan conocidos como ahora, por lo que su adaptación del manga de **Hiroshi Yamaguchi** y **Keiji Gotoh** (más famoso por su trabajo de animación que por sus mangas), a su vez basado en un videojuego para el Playstation lo que hizo que en el 2000 demostraran que podían ser un gran estudio. La serie en sí incluso maneja varios conceptos de ciencia ficción e historia alterna (ya que se encuentra situada en 1969), haciendo un gran trabajo de presentar adolescentes en un momento de la historia en la que Japón se encontraba en una situación económica muy compleja. La serie se comenzó a transmitir el 3 de abril del 2000, y concluyó el 18 de septiembre del mismo año.

3. Inu Yasha. De las series del año, ésta fue sin duda la que duró más, y es que como siempre, **Rumiko Takahashi** le entregó a sus editores y a sus lectores un éxito inmediato. La historia de Kagome e InuYasha mientras buscan la joya de las Cuatro Almas para detener al demonio Naraku, se ganó los corazones de los japoneses y de los fans afuera del mismo Japón desde que se publicó en manga, hasta el momento en que se hizo una segunda serie para poder contar la historia completa, ya que para cuando la primera serie terminó, con 167 episodios, el manga aún no mostraba señales de detenerse. La animación de Sunrise no era precisamente para escribir a la academia de las artes, pero demostraba que, con una buena historia, lo demás era adorno. La serie comenzó a transmitirse el 16 de octubre del 2000, y terminó su primera versión en septiembre del 2004.

2. NieA_7. Es raro hablar de una serie poco conocida en estas listas, y *Niea 7* es una de esas rarezas que parece medianamente olvidadas en el tiempo. Sin embargo, esta pequeña joya de nada menos que **Tomokazu Tokoro** y estudio Genco, realmente merece su mención, a pesar de durar sólo 13 episodios. Está realizada con base a un doujinshi de **Yoshitoshi Abe**, el mismísimo diseñador de personajes de *Serial Experiments Lain*, y dentro de su muy especial mundo de ciencia ficción y vida cotidiana, se las ingenia para tocar nada menos que todos los temas de la vida japonesa: desde la discriminación, los estereotipos formados en contra de las minorías, el sentimiento de no pertenecer a ningún lado, y por sobre todo, el dejar tu forma de ser para asimilarte a lo que el resto del mundo espera de ti. La serie se estrenó el 26 de abril, y terminó el 19 de julio del 2000.

1. Boogiepop Phantom. Si quieren hablar de series verdaderamente extrañas, *Boogiepop Phantom* se lleva las de ganar. Creada nada menos que por Madhouse Studios, basándose en una serie de novelas de terror, la historia sigue las diferentes leyendas urbanas alrededor de lo que podría ser la misma personificación de la muerte. Decir más sería arruinar el argumento, puesto que cada episodio revela más y más de Boogiepop de una manera muy peculiar. La serie se estrenó el 6 de enero y finalizó el 22 de marzo del 2000.

LAS 10 HEROÍNAS que marcaron EL 2010

Por Ernesto Olicón

Seguimos con recuentos del año pasado. Esta vez, presentamos a diez chicas, casi todas ellas muy guapas, con las agallas, la lindura y la personalidad suficientes para salvar el día. Sin ellas, seamos honestos, el mundo anime sería muy gris y triste, pues ellas aportan el color y el sabor que todos los fans (masculinos, sobre todo) disfrutamos.

He aquí, pues una lista con las 10 chicas que más nos hicieron disfrutar sus series en el 2010.

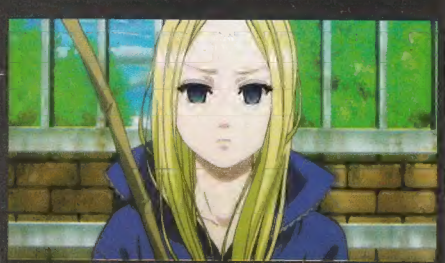
10 POPLAR TANESHIMA (Working!)

Si bien no es la protagonista real de su historia, sí tiene un encanto particular que la distingue entre toda la nómina del demencial restaurante Wagnaria. No sólo es hermosa, también aporta muchos momentos humorísticos al ser presa de continuas bromas sobre su estatura. Sin embargo, esto no merma su carácter tierno y alegre, por el cual brilla más incluso que Inami, además del interés romántico de Takanashi quien, obviamente, protagoniza la serie. Por su lindura particular, así como su habilidad de mantener una sonrisa incluso en momentos duros, está presente en nuestra lista.

9 HARUKA OZAWA (Psychic Detective Yakumo)

No es muy inteligente y, por ello, queda atrapada sin mayor sentido en la "escuela prohibida". Sin embargo, gracias a sus, a veces, increíblemente valerosos actos ella logra hacer de Yakumo un sujeto que use sus poderes para el bien común. Si eso no la vuelve heroíca, entonces lo es su facilidad para lanzarse al peligro paranormal sin que le tiemble un sólo cabello. Esas son agallas.

8 NINO (Arakawa under the Bridge)



Dice venir de venus. Y, cual diosa griega del amor, se gana el corazón de Kou, el protagonista. Pero esta chica, cuya identidad se reduce a un suéter y su hogar en una caja al lado del río, tiene un encanto peculiar. No sólo le muestra a Kou el valor de las cosas simples de la vida. También, y quizá lo más importante, que hasta la gente más normal siempre tiene un poco de rareza.

7 NATSUKI SHINOHARA (Summer Wars)

Pocas chicas pueden llevar a su casa a su mejor amigo y, en un evento importante como el avanzado cumpleaños de la abuela, declarar que es su prometido sin más ni más. Sin embargo, no es por ello que Natsuki es parte de nuestra lista. La señorita tiene una confianza particular, por la cual aguanta no sólo las dificultades de proteger el mundo cibernético de OZ, sino además aguantar al necio y, aparentemente, aburrido Kenji. Sí, ya se que la película es del 2009, pero si entró como semifinalista del Oscar para 2010, puede entrar aquí.

6 MAYA KUMASHIRO (Occult Academy)

Heredera de la Academia Waldstein, Maya rechaza todo contacto con lo paranormal, a pesar de llevarlo en la sangre. Sin embargo, al tomar el mando de la academia y enfrentar los peligros en busca de la Llave de Nostradamus, encara no sólo un mundo más allá de la comprensión humana, sino su propia soledad. Todo ello, no se puede dejar de mencionar, con uno de los cuerpos dibujados con mayor belleza en el anime reciente. Digna integrante de este cuadro de honor, sin lugar a debate.

5 MIHO AZUKI (Bakuman)

Ella es un prospecto de idol. Si bien tal aspiración no es excepcional (en Japón hay millones de chicas así, y la mayoría termina de pu...ra suerte con un buen empleo), no se puede negar que la nena le pone un empeño inaudito. Mira que, por una parte, comprometerte con un mangaka que apenas conoces en matrimonio es una jugada un tanto extravagante, con tal de asegurar un lugar como voz protagónica. Eso sí, no podemos tampoco olvidar la rectitud que nuestra querida Azuki conserva durante su ascendente y, a la vez, sinuosa carrera. A pesar de su belleza física, ha perseverado para que sea su talento vocal, y no su cuerpo, lo que destaque en ella. También es el continuo apoyo, aunque sea por mensajes de texto, que le brinda a Mashiro para que éste continúe sin dudar su aventura como mangaka, uno de los puntos fuertes de la serie. La veas, o no, todos queremos una novia así.

4 CELTY STURLUSON (Durarara!)

La leyenda del jinete sin cabeza no había tenido, nunca, tanto atractivo. Recorriendo las calles de Ikebukuro en una motocicleta de alta tecnología (que en realidad es un caballo), esta guerrera celta está decidida a encontrar su más preciada posesión: su cabeza. Fue robada en Irlanda y traída a Japón, así que esta señorita, para merecer su eterno descanso, debe hallarla lo más pronto posible... al precio que sea. A pesar de ser, prácticamente, un fantasma, Celty no sólo tiene el poder de manipular su sombra. También puede chatear, algo que las creaturas míticas normalmente no pueden hacer (sarcasmo). Incluso, a pesar de no tener cabeza, es capaz de mantener un romance, perdiendo (de nuevo) la cabeza por Shinra, su compañero de cuarto. Por esas extrañas capacidades y por ser una digna leyenda urbana de Ikebukuro, se ha ganado su puesto en la lista.

3 MATO KUROI (Black Rock Shooter)

Mato es una chica poco común y nada corriente. Atleta excepcional, con una habilidad para el basquetbol envidiable. Tiene una vida preparatoriana como la de casi cualquier adolescente japonesa. Como toda chica, también tiene un gusto muy especial por las cosas lindas. Su cuarto está lleno de estrellas y, en su vida diaria, nuestra protagonista es el "As de Primer Año", lo que la convierte en una estrella del baloncesto. ¿Es entonces un anime deportivo? No. Y la razón es su alter ego en el Otherworld: Black Rock Shooter. Una guerrera del Otro Mundo que se funde con Matoi para buscar, en esa dimensión oscura y violenta, a Yomi, su mejor amiga. Una damita con un sensual vestuario oscuro, cargada con armas de alto poder y una capacidad nata para la pelea. No deja que una herida la detenga, así como no la detendrá, incluso, que Yomi se haya convertido en su rival a morir, la Dead Master. Esto es rock y no sandeces.

2 SAEKO BUSUJIMA (High School of the Dead)

Seamos honestos: esta señorita puede causar adicción. No sólo por ese entallado y revelador traje de colegiala. También por exterminar zombies a diestra y siniestra con tan sólo un baston de kendo. Todo ello, por supuesto, herencia de una familia de arte marcialistas destacados. Con esa sangre corriendo con sus venas, es natural que sea, por sí misma, la muerte encarnada en un mundo de no muertos. A pesar de perder el control, ella sabe recuperar la cordura en los momentos necesarios (o sea, cuando no está rodeada por chupa cerebros). Eso sí, nada la salva de tener un punto débil: está, a su muy tsundere forma, enamorada de Takashi. Por supuesto, tiene las rivales necesarias por el corazón de quien lidera el grupo de sobrevivientes para hacer de ésta una historia harem. Pero, de todas ellas, es la más ruda. Por ello, la tienes aquí, en la lista.

1 PANTY Y STOCKING (Panty & Stocking)

Las dos se ganan el primer lugar de esta lista gracias a una sola cosa: provocación. Angelitos traviesos que fueron expulsados del paraíso por sus malas y pecaminosas obras (encarnando muy a su manera los pecados de la gula y la lujuria). Su misión, para ganarse de nuevo las puertas del cielo, es ayudar al reverendo Gaterbelt a limpiar Daten, una ciudad justo entre el cielo y el infierno, de malvados fantasmas. Suena a una historia de terror, pero está muy lejos de ello. Aventuras ácidas, dignas del más brutal viaje de ácido. Irreverentes al por mayor. Un golpe directo, sobre todo, a los valores morales que tradicionalmente ha guardado Japón. Soeces y tiernas a la vez, con armas surgidas desde su intimidad (su ropa interior se transforma en armamento), matando seres del inframundo entre chistes de color, no hay duda que, al menos, el cielo de esta lista se lo han ganado a pulso.

CENSURA

La censura, en su definición más correcta, no es simplemente la prohibición de contenidos en diversos medios. Pese a la tradición centenaria, por parte de diversos medios, de prohibir sin mayor explicación materiales artísticos o informativos aludiendo a la censura, su finalidad real es muy diferente. Se trata, en el más ético y correcto de los casos, al examen que se aplica a cualquier tipo de obra para determinar qué tan apta es para darse a conocer ante un público determinado.

En el más correcto de los casos, la censura no prohíbe por sí misma. Por el contrario, define criterios de edad y grupos sociales para los cuales el material es adecuado. Por ello, por ejemplo, decide si una película es apta para toda la familia, o debe reducirse su disfrute a un público más adulto. Incluso, si la ley lo indica, puede establecer que otro material, al realizarse, viola alguna ley establecida (como el caso del plagio o la pornografía infantil, así como las cintas snuff), por lo cual restringen su difusión abierta.

Sin embargo, la censura abandona su función en la sociedad cuando prohíbe la difusión de cualquier material sin reparar en alguna legítima justificación legal. Es sólo allí cuando la censura viola realmente la libertad de expresión. Mientras tanto, si el censor considera, con toda razón, que un material es inadecuado para el público al que va dirigido, puede ordenar algunos cortes, o reacomodar la obra de forma que se dirija a un público distinto. Pero, nunca, prohibir su distribución. Al menos, así opera el concepto original de censura.

En los últimos años, dos vertientes de manga-anime han causado furor y controversia, tanto entre los fans como aquellos quienes se pronuncian en detractores del entretenimiento japonés. Cuerpos estéticos y rostros infantiles, así como situaciones candentes resultantes de ello han invadido las pantallas niponas en la última década. La mayoría resultando en gigantescos éxitos tanto de rating como en ventas.

Sin embargo, y a pesar incluso de recientes polémicas que han alcanzado niveles judiciales y diplomáticos, no todo es lo mismo. Es por ello que en el presente artículo no sólo se busca diferenciar las diversas formas en que la ternura busca atraer al televidente.

También se intenta explicar, desde el natural punto de vista de un aficionado mexicano a la historieta y animación japonesas, las diversas críticas y conflictos en los que dicho auge de la ternura se han inmiscuido.

MOE: CULTIVANDO LA TERNURA

Todos las hemos visto. En los últimos años no falta serie donde no aparezca una damita, al menos, con esas características. Mirada infantil, actitud siempre tierna, educada, recatada.

Con un pudor por encima de lo normal o, por lo menos, una alta capacidad para adoptar gestos o posturas altamente cargadas de ternura. Siempre, o al menos la mayoría de las veces, dobladas con voces que recuerdan a niñas pequeñas.

Así es el Moe. Básicamente, estamos hablando no sólo de una serie de características recurrentes en los personajes femeninos. También se ha convertido en una corriente ampliamente seguida en materia comercial. El moe ha de-

MOE Y OLICON

LA MIRADA Y LA HORMONA

Por Ernesto Olicón

LAS CARACTERÍSTICAS DEL MOE SON SIMPLES. NORMALMENTE, PRESENTAN A CHICAS JÓVENES, MAYORES DE EDAD O CERCANAS A ELLO. EL PRINCIPAL RASGO ES LA MAYOR DEFORMIDAD EN LOS OJOS, PUES CON ELLO SE PUEDE PROYECTAR UNA MIRADA INFANTIL Y TIERNA

jado de ser un mero atractivo visual añadido a las series populares y, poco a poco, se está convirtiendo en un género por sí mismo en anime y manga. El principal sostén para dicha afirmación es la cada vez mayor existencia de series cuya fuerza argumental es, justamente, la exhibición de ternura por sus protagonistas.

Las características del moe son simples. Normalmente, presentan a chicas jóvenes, mayores de edad o cercanas a ello. El principal rasgo es la mayor deformidad en los ojos, pues con ello se puede proyectar una mirada infantil y tierna. Las características faciales son suavizadas y estilizadas, simulando las propias en la infancia. En lo que respecta al resto del cuerpo, pueden o no presentar atributos mayores a lo ordinario, pero nunca faltan atuendos que acentúen tanto su ternura como su juventud, mayormente en colores claros, vestuarios escolares o, cada vez más en tiempos recientes, todo el ajuar de una gothic lolita.

LA PALABRA LOLICON NO ES GRATUITA. PARTE DE CONTRAER EL TÉRMINO LOLITA COMPLEX, O COMPLEJO DE LOLITA. ELLO, AUTOMÁTICAMENTE, ES UNA REFERENCIA A LA NOVELA *LOLITA*, ESCRITA POR EL AUTOR RUSO **VLADIMIR NABOKOV**

Como puede notarse, uno de los mayores encantos del moe es presentar a chicas mayores con un encanto infantil. Sin embargo, eso no significa que sean, en el argumento, niñas en toda la extensión de la palabra. Mayoritariamente, aunque su comportamiento se mantiene tímido (como es el estereotipo de la mujer adulta japonesa), eso no quiere decir que sus decisiones y conducta sean las de una niña. Incluso, en buena parte del moe, existen elementos para remarcar la

madurez física perteneciente a un personaje, ya sea mencionándolo en la trama o resaltando rasgos corporales.

Ejemplos muy claros existen en el anime. Uno de ellos es *Lucky Star*. Konata y compañía son dibujadas con un muy marcado aspecto infantil. Pero, durante toda la trama, las chicas viven y se comportan del modo que lo haría una chica de dieciocho años, la cual es su edad en la serie. Dichos rasgos hacen que, en el espectador, se provoque una sensación de ternura, y ése es su límite natural.

Otra serie claramente moe es *To Love Ru*. Lala y sus coprotagonistas presentan rasgos infantiles y tiernos en el rostro, aunque en el resto de su diseño como personajes se deja ver cierta madurez. A pesar de explotar, por una parte, ciertas situaciones candentes, nunca llega a los niveles explícitos. Lo cual la mantiene en el nivel ecchi, sin caer en el lolicon.

Es esta remarcación, forzada o no, de la madurez física e intelectual de los personajes, el principal punto son las diferencias entre moe y lolicon. También los difiere, en buena medida, los niveles en los que ambas corrientes apelan a la sexualidad, tanto de sus personajes como del espectador. En este sentido, es necesario que, a pesar de sobre explotar el atractivo visual, el moe, por defecto, no evoca tal cual a los aspectos carnales.

UNO DE LOS EJEMPLOS MÁS BÁSICOS DE LOLICON EN EL ANIME ES, SIN DUDA, *DANCE IN THE VAMPIRE BUND*. Y, EN ESPECÍFICO, SU SECUENCIA INTRODUCTORIA. SI BIEN LA PROTAGONISTA PUEDE SER UNA VAMPIRESA CENTENARIA CON CUERPO DE NIÑA

LOLICON: MADUREZ PREMATURA

Sí, Japón es una nación intelectual y culturalmente avanzada. Sus valores morales pueden ser diferentes a los nuestros. Sin embargo, hay características ciertamente universales que no distan mucho entre la sociedad japonesa y la mexicana. Entre ellas, por una parte, la obligación del pueblo japonés por cumplir ciertos parámetros legales internacionales. Sin embargo, esto es tan sólo una de las polémicas en torno al más joven término entre todo el vocabulario del akiba-kei: lolicon. Pero vayamos por partes.

La palabra lolicon no es gratuita. Parte de contraer el término Lolita Complex, o complejo de Lolita. Ello, automáticamente, es una referencia a la novela *Lolita*, escrita por el autor ruso **Vladimir Nabokov**, en donde una joven adolescente seduce a un hombre mayor. En otras palabras, en el lolicon se juega con la idea de una "seducción", accidental o consciente, por personajes que son menores de edad o aparentan serlo. Incluso, por el lado masculino, tiene su contraparte en el shotacon, el cual refiere a dibujos presentando a varones menores con cierta carga de erotismo. Es dicha carga lo que hace diferencia al lolicon del moe. Si bien en el moe se pueden presentar escenas subidas de tono, no necesariamente evocan a la sensualidad explícita de sus personajes. Mientras el moe apela a la ternura, el lolicon lo hace a las características físicas de sus personajes directamente. También debe comprenderse la diferencia entre el fanservice ecchi y el lolicon. El fanservice, como su nombre indica, es una especie de recompensa al fan por ser seguidor de la serie (o un intento desesperado por atraer la atención de la audiencia). Si bien pueden existir tomas a la ropa interior de las protagonistas o presentar escenas provocadoras, siempre se tiene un cierto cuidado para no caer en la sexualidad explícita, algo que el lolicon no cuida por definición.

Uno de los ejemplos más básicos de lolicon en el anime es, sin duda, *Dance in the Vampire Bund*. Y, en específico, su secuencia introductoria. Si bien la protagonista puede ser una vampiresa centenaria con cuerpo de niña (similar a Claudia en *Entrevista con el Vampiro*), el bailar desnuda con apenas unas cintas cubriendo los espacios íntimos no le exime de ser, en toda regla, un dibujo claramente infantil en posiciones sexuales. Por ende, no existe atenuante por más edad que, en el argumento, el personaje cumpla.

El rechazo al lolicon, al menos en la ley, está más allá de un juicio moral. Ninguna orden judicial, por supuesto, debe interponerse en el libre desarrollo personal en plenas facultades físicas, intelectuales y emocionales para ello. Sin embargo, al tratarse de menores, el asunto cambia. La ley prohíbe ciertos aspectos (so-

LEY 156 (Y OTROS INTENTOS LEGALES EN CONTRA DEL LOLICON)

Cuando, a mediados del 2008, **Tomohito Kato** acuchilló a varios transeúntes en el distrito comercial de Akihabara, los medios internacionales no sólo hicieron eco del crimen. A pesar de no haberse comprobado ninguna relación real señalaron, a voz en cuello, la influencia negativa que podría tener en la juventud de Japón el manga, el anime y los videojuegos violentos. Todo ello a pesar de mantener, comúnmente, niveles bajísimos de violencia y delitos sexuales en la sociedad nipona.

Uno de los elementos mayormente citados por la prensa internacional fue la existencia del lolicon en tiendas especializadas, justo en el distrito donde se cometieron los asesinatos. El escándalo refirió al lolicon no sólo como factor para provocar los asesinatos, sino que se puso de manifiesto, según diversas voces alrededor del mundo, la incapacidad de proteger los derechos de la niñez por parte del gobierno japonés. Por primera vez, el manga y anime eróticos se veían en el ojo de la tormenta.

El debate, más que referirse a la libertad de expresión, comenzó refiriendo los alcances del anime y manga en la conducta social. Si bien fueron casos aislados, hechos como la petición de un fan de *Haruhi Suzumiya no Yuutsu* al gobierno japonés de un permiso para casarse con Mikuru Asahina (personaje de ficción), así como el antecedente de haber encontrado lolicon en casa de **Tsutomu Miyazaki**, quien asesinó cruelmente a niñas pequeñas a inicios de los noventa, no hicieron sino alertar tanto a los políticos como a la prensa. Era un hecho que, al menos, se dictarían leyes restrictivas. En 2009, paralelamente a una reunión donde participaron importantes jefes de estado en Japón, la UNICEF urgió al estado nipón a tomar medidas para evitar la distribución de anime y manga erótico donde interviniesen menores de edad. Año y medio después, a finales del año pasado, apareció la llamada Ley 156, cuya exposición de motivos para ser aprobada apela, justamente, a la protección de derechos de la infancia. Sin embargo, más que beneplácito, causó incertidumbre.

Puede reducirse a la ley como una restricción, en primer lugar, de la distribución de todo material donde intervengan niños en posturas sugerentes o explícitamente sexuales. Sin embargo, también proyecta la prohibición de material animado o gráfico donde aparezcan escenas sexuales. Tan superficial como hace mención el párrafo es, prácticamente, como lo menciona dicha ley.

Para aplicar correctamente una ley, por naturaleza, es necesario establecer criterios claros para distinguir lo ilegal de lo legal. La ley 156 adolece de criterios en diversas materias. Se echan en falta, por ejemplo, parámetros para diferenciar las escenas explícitamente sexuales de, por ejemplo, desnudos artísticos o humor subido de tono. Lo mismo aplica para diferenciar el lolicon y las escenas sexuales con menores de otras que no lo son. También hace falta, por ejemplo, algún reglamento que regule el acceso del público adulto a la obra pensada para él, sin tener que pasar por dicha prohibición. En otras palabras, es una ley que puede afectar más que ayudar, sobre todo en obra dirigida a un público adulto, si no se efectúan correcciones inmediatas.

bre todo la pornografía infantil y su contacto sexual con adultos) por un motivo primordial: sin importar cuanta información puedan tener sobre el tema, ningún niño está preparado física ni emocionalmente para vivirla en plenitud. Además, está en riesgo de sufrir abuso.

EL RECHAZO AL LOLICON, AL MENOS EN LA LEY, ESTÁ MÁS ALLÁ DE UN JUICIO MORAL. NINGUNA ORDEN JUDICIAL, POR SUPUESTO, DEBE INTERPONERSE EN EL LIBRE DESARROLLO PERSONAL EN PLENAS FACULTADES FÍSICAS, INTELECTUALES Y EMOCIONALES PARA ELLO

La ley prohíbe la pornografía infantil, así como las referencias gráficas a la sexualidad infantil (como el lolicon), no en pos de coartar la libertad de expresión (fotografías y pinturas meramente artísticas sobre desnudos de menores están permitidas, por ejemplo). El espíritu de esta ley es evitar, por sí misma, que mediante la libre distribución de imágenes eróticas con menores se justifique, o sea visto como normal, el que un niño o niña se vea envuelto en tales situaciones. De esta manera, en especial cuando un adulto toma ventaja de la indefensión natural de un chico o una chica, incluso para lograr un consentimiento de su parte para el acto sexual, la sociedad no dejará de alzar la voz ante ese hecho.

¿Dichos estándares aplican para Japón? Si bien algunas regiones de dicho país registran legalmente la mayoría de edad mucho antes que en occidente, las islas asiáticas se rigen bajo convenios internacionales de protección al menor, las cuales prohíben la distribución de, repetimos, material gráfico que involucre a menores de edad en situaciones eróticas. Sí, la cantaleta puede sonar repetitiva, en primera instancia la apertura moral de una sociedad no la libra de hacer cumplir la legislación internacional. Y, en segunda instancia, ninguna sociedad, por más liberal que fuese no está exenta de situaciones de abuso, las cuales, nuevamente, se intentan no hacer ver como normales. Esa es la causa por la cual, al momento de restringir la distribución del lolicon, se apela a la protección de la infancia.

¿QUÉ ES EN R
EL manga s

Por Gaby Maya

Al hablar de manga, muchos no conocemos sus diferentes tipos. En Japón se divide al manga tradicionalmente en los siguientes géneros:

Kodomo: es dirigido a un público infantil entre las edades de 5 años a 10 años. Entre sus ejemplos está *Doraemon*. Las historias son básicamente de aprendizaje y amistad.

Shoujo: dirigido principalmente a niñas y adolescentes entre los 10 y 18 años. Las historias pueden ser sobre temas históricos, fantasía, misterio o ciencia ficción. Ejemplos: *Versailles no Bara, Ouran High School Host Club* y *Fruits Basket*.

Shonen: dirigido principalmente a niños y adolescentes entre los 10 y 18 años. Se caracterizan por tener temas donde la acción, la camaradería y el trabajo en equipo es enfatizado. Sus historias pueden incluir horror, misterio, acción o ciencia ficción. Ejemplos: *Naruto, Fairy Tail* y *Full Metal Alchemist*.

Josei: dirigido principalmente a mujeres mayores de 18 años. Los temas son más centrados en situaciones reales y eventos cotidianos. Ejemplos: *Nana, Nodame Cantabile* y *Tramps Like Us*.

Seinen: dirigido principalmente a hombres mayores de 18 años. Los temas tienden a ser sobre situaciones más realistas, como las relaciones de pareja, la introspección y ciencia ficción. Hacen énfasis en el desarrollo de personajes e historia. Las tramas pueden ser temas vanguardistas, ecchi, de misterio y acción. Comúnmente los llegan a confundir con shoujo. Ejemplos: *Chobits, Maison Ikkokku* y *Ghost in the Shell*.

Después derivan los subgéneros como el Hentai, el Shonen Ai y el Shojo Ai, pero no vamos a hablar de ellos en esta ocasión, sino del género que es más afectado por la nueva ley 156, la cuál está causando estragos en el mundo editorial japonés en estos momentos: el Seinen.

¿QUÉ ES EL SEINEN Y CÓMO SE DIFERENCIA DEL SHONEN?

La diferencia es el público objetivo. Mientras el shouhen está dirigido a los niños y adolescentes, el seinen está dirigido a los jóvenes y adultos. Otra diferencia es la forma de escritura. Una manera común de decir si es un manga seinen es observando si se está usando furigana, que es un ideograma que se pone a un lado del texto original en kanji. Si hay furigana junto a todos los kanji, ese manga es generalmente dirigido a un público más joven. La razón por la que no los encontrarán en el seinen es porque el público objetivo del manga seinen se supone que ya saben cómo leer los kanji, mientras que gran parte de los lectores de shonen aún se encuentra en el proceso de aprendizaje.

¿SI AMBOS SON PARA PÚBLICO MASCULINO, SHONEN Y SEINEN SON LO MISMO?

El shonen es básicamente manga y anime para varones de 10 a 16 años, aproximadamente. Sobre todo niños, y preadolescentes. Las historias son simples, en su mayoría, se centran alrededor de la acción como en *Dragon Ball*, las lucha como *Bleach*, los deportes como *Slam Dunk*, o la comedia como *One Piece*, y un largo etcétera.

Muchas veces en estos mangas nos presentan personajes femeninos para atraer a los lectores, pues estos personajes ofrecen atractivo visual y fanservice, como en *Gurren Lagann* y *La Melancolía de Haruhi Suzumiya*. Varios ejemplos

del shonen son: *Naruto, Bleach, Yu Yu Hakusho, Death Note, Black Cat* y *Hitman Reborn!*

El Seinen está dirigido a jóvenes mayores de 18 años. En general, las series seinen tienden a ser de temas más profundos y más realistas que las series shonen. Asimismo, es mucho más importante la historia y el desarrollo de personajes. Claro, el seinen está lleno hasta el tope de acción, pero sus diálogos contiene mucho alimento para el pensamiento también. Digamos que entran un poco a filosofar sobre la vida, las consecuencias de nuestras acciones, y como nos vemos como seres humanos en este mundo y sobre todo, cómo lo afectamos.

A pesar de ser dirigido a mayores de 18 años, muchos manga seinen no verán nada sexualmente explícito o demasiado violento, como en *Dance Till Tomorrow, Ah! Megamisama, Twin Spica*, o *Mushishi*. Todo lo contrario, muchos se concentran en la comedia, el romance entre los personajes, y su visión de la vida. Con muchos detalles incidentales agregados para aumentar la sensación de realismo e incluso los elementos de fantasía serán objeto de una fuerte lógica "realista". Es decir, se explicará la situación de modo que parezca plausible su existencia en el universo de esa historia.

Claro, esto no quiere decir que no haya seinen con fuerte carga erótica, o violencia muy gráfica. En ocasiones sí lo hay, como en *Gantz, MPD Psycho, Berserk*, donde el lujo de detalle en las escenas de combate lo pone como punto y aparte del shonen.

Varios de los que coquetean con el ecchi son: *Futari Ecchi*, considerado un manga que toda pareja de recién casados o próximos a hacerlo deberían leer, por sus excelentes consejos de las relaciones en pareja; y *Kanojo wa Kanno Shosetsuka*, un manga sobre una escritora de erótica, y las cómicas situaciones que se dan con su editor y asistentes.

Así que seinen es básicamente cualquier manga que no se dirige hacia los niños y/o adolescentes. Ejemplos: *Arakawa under the Bridge, Bitter Virgin, Monster, 20th Century Boys, Pluto, Black Cat, Dance in the Vampire Bund, A Distant Neighborhood, Eden: It's an Endless World!, Akira, Battle Angel Alita, Yokohama Kikou Kaidashi, Sanctuary* y *Hellsing*, entre muchos otros.

Una forma de saber qué revista publica seinen es ver el título de la misma, ya que es un indicador importante. Por lo general, las revistas de manga japonés con la palabra *Young* en el título como *Weekly Young Jump*, por ejemplo, son seinen. Entre las revistas populares de manga seinen están: *Gekkan Young King, Bessatsu Manga Action, Ultra Jump, Young Ace, Afternoon* y *Big Comic*, de las editoriales Kodansha, Shueisha, Kadokawa Shoten, Houbunsha y Shogakukan, entre otras más.

Entre los autores de seinen más destacados encontramos a: **Shotaro Ishinomori**, **Rakuten Kitazawa**, **Kouichi Mashimo**, **Katsuhiro Otomo**, **Leiji Matsumoto**, **Hayao Miyazaki**, **Go Nagai**, **Toshio Suzuki**, y obviamente al creador del género, **Osamu Tezuka**. De estos, **Go Nagai** se ha expresado en contra de la infame Ley 156.

Como ya hemos platicado en otras ediciones de *Conexión Manga*, la Ley 156, conocida como *Tokyo's Youth Ordinance, Ordenanza de la Juventud de Tokio*, es una ley con la cual el gobierno de Tokio podrá regular entre muchas cosas: el acceso a Internet de menores de edad de diferentes edades; los contenidos en el manga, anime, y otras imágenes como los videojuegos; y censurar aquellos que tengan un contenido que según está ley se considere pernicioso.

Recientemente, en el mes de enero, las revistas *Morning* y *Evening* de Kodansha fueron ya sujetas a la primera censura basada en la Ley 156, al cambiarlas de anaquel de exhibición y ponerlas junto con las revistas de adultos. Estas revistas tienen dentro de sus páginas mangas tales como: *Gon, Vagabond, Planetes* y *Moyashimon*; las cuales no son para nada censurables, pero, como dicen, en gustos se rompen géneros.

Desafortunadamente, muchos manga seinen se verán afectados por la censura, específicamente aquellos que usan en demasía el fanservice como excusa narrativa.

Pero, así es esto del mundillo del manga...

ALIDAD einen?

TEGAMI BACHI Y SU SECUELA TEGAMI BACHI REVERSE ESTÁN BASADAS EN EL MANGA TEGAMI BACHI DE HIROYOUKI ASADA PUBLICADO POR SHUEISHA

TEGAMI BACHI

AL DERECHO Y EN REVERSA

LAS AVENTURAS DE UN CARTERO

EL MEJOR PUNTO DE TEGAMI BACHISON, DEFINITIVAMENTE SUS PERSONAJES

ENVIANDO PIEZAS DE TU CORAZÓN

FICHA TÉCNICA

CALIFICACIONES

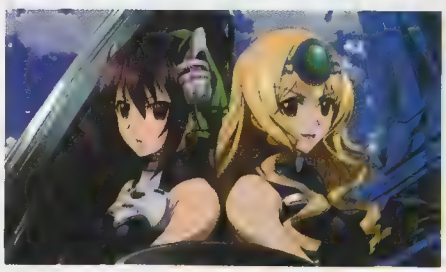
INFINITE STRATOS

EL PODER EN LOS AIRES

Por Ernesto Olicón

La batalla por el futuro se decidirá en algún sitio. Sin embargo, batallas legendarias como la Batalla de Inglaterra o el asalto a Pearl Harbor se han decidido entre las nubes. Y, mientras nada asegure una guerra espacial, el cielo seguirá siendo un teatro de combate en años venideros. Eso, por lo menos, hasta que la raza humana se haga consciente de su destino si no lo evita.

En el futuro, por tanto, se ha desarrollado una nueva arma. Tomando como base la tecnología de exoesqueletos (existente en nuestros días), se ha generado armamento conocido como los IS. Dicho descubrimiento permite a quien lo porte hacer uso de amplio poder de fuego y una particular capacidad de volar. Sin embargo, para evitar una innecesaria campaña armamentista similar a la guerra fría, fue necesario un tratado de paz que evitara la acumulación de poder en materia de IS, buscando evitar un holocausto militar. Si bien se pudo evitar una matanza de civiles, el aspecto social cambió drásticamente. Al ser mujeres las únicas capaces de pilotar un IS, la dominación de sexos resultó modificada. Ahora son las féminas quienes llevan la voz cantante en la sociedad del nuevo mundo. Sin embargo, tanto la paz como este orden tan especial están a punto de quedar rotas para siempre.



LA SERIE ESTÁ BASADA EN UNA SERIE DE NOVELAS LIGERAS ESCRITAS POR **IZURU YUMIZURU**, LAS CUALES FUERON ILUSTRADAS POR **OKIURA**

DESPEJA TU MENTE

Ichiko es un muchacho especial. Podría parecer muy normal e incluso demasiado tímido para ser algo fuera de lo común. Pero, lo crean o no, es el único varón capaz de manejar un IS. Esto, por supuesto, lo coloca en una academia especial donde las futuras pilotos se entrenan. Naturalmente, es el único hombre rodeado de bellas chicas, lo cual nos da normalmente episodios característicos de una serie harem. Dicho síntoma se hace mayormente notorio cuando su instructora es, justamente, su hermana, a la vez que están presentes una chica a la que rompió el corazón en el pasado y, naturalmente, una rival académica.

En la clase de Ichika instruye Chifuya. Es justamente, su hermana, quien tras perder a sus padres cuidó de él. Personalmente lo entrenó y fue ella quien descubrió su especial e inesperado talento. En clase, por supuesto, lo trata con la punta del pie, pero fuera de allí lo ve como su única familia. Houki, mientras tanto, aún no olvida una vieja cuenta pendiente que, románticamente, le debe Ichika desde la infancia. Por ello lo trata con cierto desprecio. Y, finalmente, tenemos a Cecilia, una cadete británica empeñada por liderar la clase, liderazgo por el que compite con Ichika.

Como es de esperarse, la serie no sólo presenta enredos y desenredos románticos. También presenta situaciones realmente atractivas de combate aéreo, en los cuales el poder de los IS luce con todo su esplendor. Dicho movimiento entre el corazón y la batalla sacarán, en muchas ocasiones, a Ichika de sus casillas. Sin embargo, todo ello ayudará a que descubra el verdadero significado del combate con IS.

BALLET AÉREO

El argumento de esta serie es algo medianamente especial. Juega continuamente en la línea que separa las series harem y las series de acción. Ese jugueteo entre escenas de combate, así como líos románticos juveniles le otorgan una viveza a las situaciones poco vistas en otras series. Dicho rompimiento en las temáticas

convencionales, en vez de afectar, ayudan a que la serie caiga en menos momentos dentro de la monotonía. Eso es de agradecer, ya que actualmente las series no sólo se acostumbran a temáticas y ritmos situacionales repetitivos, sino que han acostumbrado a los fans a ello.

Sin embargo, y en contrapunto con el tema de los disfrutables quiebres argumentales, se halla la psicología de los personajes. Es tan estereotípica que, desde la introducción, ya sabes en cual cliché de personaje puedes encasillar a cada uno. Así, por ejemplo, sabes que Houki es la tsundere del grupo, mientras Cecilia Alcott aplica como el elemento moe. Si bien esta apariencia puede resultar realmente engañosa, pues las motivaciones y características psicológicas de los personajes cambian constantemente, no puede pasarse por alto que, para ciertos televidentes, la repetición de estos estándares puede resultar cansina.

El diseño de personajes se merece un aplauso total. Crear un grupo de chicas, de manera que todas resalten a la vista del espectador, es tarea complicada. Si bien Cecilia y Houki son beneficiadas por la atención que reciben gracias a la trama, no se puede negar que el resto del reparto, tanto masculino como femenino, fue bendecido con un encanto particular. Tanto villanos como héroes transmiten frescura, mantienen una expresividad a flor de piel que pocos diseñadores pueden lograr con un personaje de cualquier tipo.

El diseño de los IS, por su parte, también resalta mucho. Normalmente, y a pesar de lo especializado que se ha vuelto el diseño mecánico en el anime, difícilmente aparece maquinaria de combate que puedas comprender, aunque sea imaginariamente, tanto el funcionamiento como la verdadera sincronización con su piloto, llegando en algunos casos a parecer ridículo el que un ser humano las opere. En los IS no sólo es visible su funcionamiento, sino que además armoniza totalmente con el diseño de los personajes, funcionando ambos y complementándose mutuamente.

La animación, como trabajo, está cuidada a detalle. Una paleta de colores en tonos vivos, los cuales, pese a ser un anime de acción, permiten que se desarrolle una atmósfera muy alegre. Ello se complementa con fondos en CGI que realzan y relucen los movimientos de combate que se ven en pantalla. Para ello, obvio, se requiere un cuidado en la fluidez en el movimiento, la cual es más que decente y hace de las secuencias de acción un espectáculo digno de verse.

El trabajo musical no es malo. Sin embargo, el opening puede pasar despaercibido entre toda la gama de pop japonés. Por su parte, la música de fondo apenas salva la chamba al dar cuerpo a cada escena. En ocasiones, incluso, terminas sin prestarle atención.

LA ANIMACIÓN ESTÁ CUIDADA A DETALLE. UNA PALETA DE COLORES EN TONOS VIVOS, LOS CUALES PERMITEN QUE SE DESARROLLE UNA ATMÓSFERA MUY ALEGRE

LAS CAJAS NEGRAS

La serie está basada en una serie de novelas ligeras escritas por **Izuru Yumizuru**, las cuales fueron ilustradas por **Okiura**. Dicha obra se halla en el mercado con relativo éxito entre el público japonés desde el 2009. Mientras la novela se ha traducido y publicado fuera de las fronteras japonesas, el anime es una producción del estudio novel 8-BIT y dirigida por **Yasuhito Kikuchi**.

La serie es una propuesta diferente, la convergencia de géneros y estilos ayudan a proponer algo nuevo en un panorama anime cada vez más propenso a la repetición. Puede parecer raro ver una aventura militar rodeada por hormonas y corazones, pero la valía de la propuesta, así como su frescura, hacen de ella algo digno de verse. Mientras te decides, los IS han desplegado las alas. No importa si eres mujer u hombre, te esperan para volar.

FICHA TÉCNICA

CALIFICACIONES

Se estrenó en el canal MBS-TBS el 3 de octubre del 2010 a las 5pm, con un horario de elevada audiencia estaba asegurada la reacción de los espectadores; seis días después el canal Aniplex presentó el primer episodio en el festival de anime de Nueva York, de esta forma en ambos continentes dieron a conocer esta interesante propuesta cuyo planteamiento pretende renovar el diseño y funcionalidad de las mechas.

EL CHICO DEL DESTINO

En la isla Southern Cross la vida es apacible, sus habitantes llevan una rutina tranquila. Wako es la doncella del templo, pertenece a un grupo de chicas que protegen los secretos del lugar, representa al Sur. Junto con sus compañeras crean y alimentan por medio de su energía un campo de fuerza que los protege de las amenazas externas, sus poderes procuran activar a los Cybodies desde fuera de la zona llamada Zero Time, por eso tienen prohibido abandonar la isla, lo cual tendría fatales consecuencias.

Está comprometida con Sugata desde que eran niños, su relación es más de amigos que de algo más, pertenecen al Club de Drama de la escuela. Él es piloto o Star Driver de un gigantesco mecha llamado King Cybody, también lo llaman Samekh, el cual es tan poderoso como peligroso pues los sucesores de Sugata han quedado en coma por su inestabilidad autodestructiva. Aquellos designados para pilotar esta formidable máquina tienen una marca en el pecho, que usualmente es la letra inicial del nombre del Cybody, son 22 en total, la misma cantidad de Star Drivers pero eso no asegura que están preparados para pilotear, por eso hay registro de unos cuantos. Su misión es salvaguardar ese secreto lo mejor posible y proteger a quienes se involucran.

SIN DUDA, LAS NUEVAS PRODUCCIONES ENFOCADAS EN EL GÉNERO PRETENDEN RENOVAR O REINVENTAR AL GIGANTESCO ROBOT

Los principales oponentes son un grupo autodenominado Glittering Star Crusade que siguen órdenes de Kiraboshi Juujidan, esta organización secreta se caracterizan porque todos usan máscaras y se ignora su verdadera identidad, aunque están insertos en la cotidianidad como alumnos destacados con vidas pasadas turbias o demasiado dolorosas. Ellos planean apoderarse de los mechas, además desean controlar a las Doncellas de los Cuatro Puntos, de hecho mantienen cautiva a la joven que representa al Norte; el desquiciado líder Reiji o Head, la obliga a cantar durante horas enjaulada únicamente para complacerlo. Su misión es invadir las tierras lejanas, apoderarse del mundo rompiendo los sellos que protegen la isla y mantienen bajo control a los Cybody.

Una mañana un chico aparece en la orilla de la playa, Sugata y Wako lo auxilian brindándole hospedaje y comida, el extraño dice llamarse Takuto Tsunashi tiene 15 años y asegura que llegó nadando, lo cual les parece muy extraño pues una poderosa barrera rodea y protege a la isla, nada puede entrar ni salir. Dado que su abuelo era de ese lugar decide quedarse, enseguida se incorpora a la escuela y comienza a hacer nuevos amigos, gracias a su carácter y encantadora sonrisa que enamora a varias de sus compañeras. Luego se descubre que posee una marca, el Cybody que le corresponde se llama Tauburn, pero él dice que está "encerrado" y le resulta imposible liberarlo en parte por su misterioso pasado.

Glittering intenta secuestrar a Wako, Sugata en un intento desesperado por impedirlo detona la inestabilidad de Samekh, cayendo en un profundo coma, nadie más puede protegerla, entonces Takuto decide intervenir y ayudarla, esto determinará el inicio de un disimulado romance entre ellos, pues aun cuando ella está comprometida siente una fuerte atracción por Takuto, que incluso antes Sugata había detectado. Capaz de sacrificarse por la felicidad de sus amigos, dormirá hasta que ellos encuentren la forma de despertarlo.

Mientras tanto, Wako debe enseñarle a Takuto como convocar a su Cybody, el procedimiento de fusión y el manejo, su presencia despierta la curiosidad de Kiraboshi, quienes creen que es el legendario Chico Galáctico, poseedor de dos formidables espadas que son parte de una poderosa colección de 12. De inmediato, Takuto se ve envuelto en una serie de eventos inexplicables que determinarán su futuro, de su fortaleza depende que su Cybody emerja, pero sobretodo su espíritu combatiente debe despertar a su amigo antes de que sea demasiado tarde. En caso de no romper el sello que acoraza sus emociones no podrá trazar el camino de su destino.

ELLOS CREATIVOS

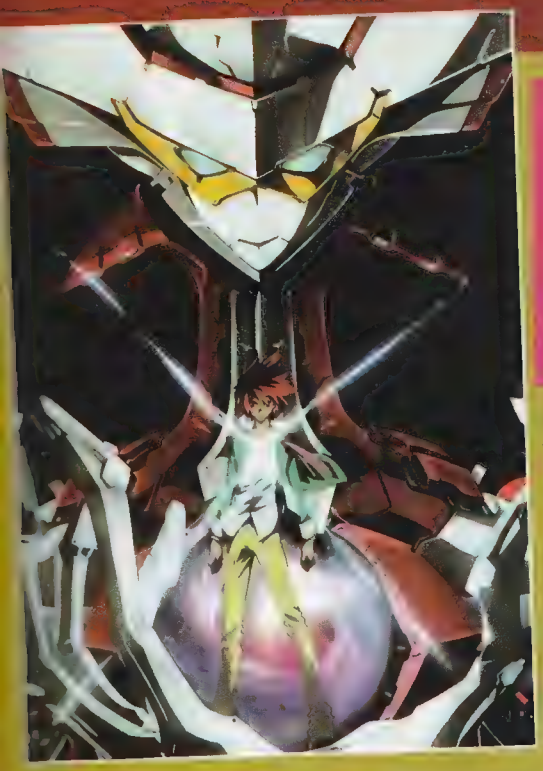
Sin duda, las nuevas producciones enfocadas en el género pretenden renovar o reinventar al gigantesco robot, ya sea por medio de sus habilidades, las cualidades de fusión con el piloto o simplemente sus habilidades bélicas. En esta ocasión el Cybody es más un misterio que en realidad tangible, pues se brindan algunas pistas a lo largo de la historia hasta su

Driver Star

Más allá de las estrellas

Por Goare Salcido

SHONEN +15



Para dividir la historia en dos partes se utilizaron dos temas de entrada y dos de cierre, el primer par aparece del episodio 1 al 13 y el segundo par abarca de la 14 en adelante. La canción *Monochrome*, interpretada por **Haruka Tomatsu**, es una constante pues se supone que es el himno de los Star Drive y la letra representa lo que deben sacrificar por volverse uno con el Cybody.

Uno de los rasgos más llamativos de esta propuesta es el diseño del mecha realizado por **Shigeto Koyama**, pues rememora de alguna manera a una mantis gigantesca, pero sin tenazas. Sin duda, buscó modificar el volumen por medio de una figura estilizada que en ocasiones luce como una gigantesca guerrera (al menos Tauburn), el resto poseen características especiales muy llamativas

verdadera entrada, en esta propuesta el piloto luce como una persona normal, sin embargo, todos los Star Drivers poseen un estigma emocional o físico. En un momento dado habrá quienes deban enloquecer o aferrarse a la realidad para despertar a su mecha o bien morir en el intento.

El diseño del reparto es sumamente llamativo pues recurre en algunos roles femeninos al busto grande, pero sin caer en el morbo. En cuanto a la personalidad de los personajes, es su mismo trazo lo que impide que las cosas se den fácilmente, los personajes deben luchar por sus sueños así parezcan imposibles están obligados a dejar una importante moraleja por medio de su comportamiento. La historia misma les impide aterrizar o incluso darse un respiro, pues la secuencia de eventos es trepidante y si se detiene el ritmo de la historia se desplomaría.

Obviamente, hay trazos de otras series que han determinado importantes cambios en el género, pero persiste esa interesante idea de que la evolución de las mechas va acorde a la evolución de una humanidad, que suele retroceder en procesos naturales que se resiste a seguir; así la eterna lucha con el mal continúa una vez más.

Star Drive promete una gran historia, llena de aventuras y uno que otro romance. Su ritmo narrativo es bastante bueno y difícilmente aburre, además cada minuto bombardean con información así que resulta imposible perder el interés.

Bones, 2010

FICHA TÉCNICA

- Director: Takuya Igarashi
- Diseño de personajes: Yoshiyuki Ito
- Música: Satoru Kousaki
- Estudio: Bones
- Episodios: 25

CALIFICACIONES

SAKURA WARS

LA ELEGANCIA DE UNA ESPADA

Sakura Wars es una historia al vapor, donde niñas bonitas, manejando gigantescos y pesados mechas, le parten la mandarina en gajos a los malvados.

En los años posteriores a la Primera Guerra Mundial, un Japón en un universo alternativo apenas ha entrado a la Era Industrial y las máquinas de vapor son las que mueven al mundo.

En este lugar tienen que enfrentar la amenaza sobrenatural de unos entes malignos. Para ello crean la Fuerza de Asalto Imperial - División Flor Imperial, ésta es la defensa de la Capital Imperial de Tokio contra el mal. Sólo los mejores guerreros y las mentes más brillantes se pueden unir a sus filas.

Esta organización secreta es dirigida por Ichiro Ogami, un recién graduado de la Armada Imperial que había sido asignado a este escuadrón, en parte debido a su capacidad única de usar un tipo especial de armadura, sobre la que se creía que sólo las mujeres que poseen altos niveles de los poderes espirituales podrían operar. La armadura se conoce como Uba Spirit Armor, y fue desarrollada por la empresa Kanzaki Heavy Industries, y es una especie de traje robótico operado con la energía espiritual de su usuario.

Y, ¿esto por qué sería importante? Simplemente porque todos los agentes de esta organización son mujeres.

El grupo lo forman individuos únicos con la energía espiritual suficiente para movilizar a la armadura:

Sumire Kanzaki, la nieta mimada del viejo Kanzaki, dueños de Kanzaki Heavy Industries, y una guerrera altamente capacitada.

Maria Tachibana, una tiradora rusa con puntería quirúrgica.

Kanna Kirishima, una luchadora callejera y de buen corazón con sentido del humor. Es una maestra de karate con fuerza sobrehumana.

Iris Chateaubriand, una jovencita con increíbles habilidades de telequinesis, muy hábil, que siempre trae en sus brazos a un oso de peluche y da el toque moe a la serie.

Shinguji Sakura, una chica que podría ser la hermana perdida de Ruronin Kenshin, está entrenándose para convertirse en la dueña de una antigua arma de gran poder.

Li Kouran, fabricante de relojes de Hong Kong y fanática de las armas de vapor de gran potencia destructiva.

Con el tiempo sus aventuras los llevan lejos de Japón a otros lugares como París y Nueva York.

Sakura Wars se origino en 1996 como un videojuego tipo RPG de estrategias de combate, con escenas animadas, para la consola Sega Saturn. Fue creada por **Ouji Hiroi** y diseñada por **Kosuke Fujishima** y **Satoru Akahori**.

De inmediato al ver *Sakura Wars*, te acuerdas de *Ah! Megamisama*, de Kosuke Fujishima, y es porque él estuvo a cargo del diseño de personajes y vehículos.

[illegible] por una secuela de seis OVAs más en 1999. Tuvo tan buen recibimiento por parte de los fans que para el 2000 se estrenó una serie de televisión con 25 episodios, producida por Madhouse Studios. Le siguió un largometraje y cuatro OVAs de secuelas entre 2003 y 2007, formando un total de 14 OVAs.

Actualmente, toda la serie de TV se puede conseguir en un set de DVD que incluye todos los episodios.

Si lo tuyo son los mechas, las historias tipo steam punk y las chavas tipo tsundere que saben pelear, esta serie no puede faltar en tu colección.

© SEGA /Bandai Visual

CALIFICACIONES

FICHA TÉCNICA

Episodios: 25

ASHITA NO JOE

ORGULLO EN EL CUADRILÁTERO

Por Ernesto Olicón

Japón es una nación amante de los combates deportivos. Entre las diversas disciplinas de contacto donde los representantes japoneses tienen mayor reputación se encuentra el boxeo, donde púgiles como el **Fighting Harada** han puesto en alto a las islas del Sol naciente. Esta afición al pugilismo, como todo aspecto de la vida japonesa, se ve reflejada en diversas series de anime y manga; series de boxeo como *Hajime no Ippo* o *Ring no Kakero*. Sin embargo, ninguna de las dos existiría sin que antes un muchacho llamado Joe Yabuki (apodado Joe) se armara con los guantes para derrotar a los más poderosos boxeadores del mundo.

UN (NADA) EXTRAÑO ENEMIGO

Japón y México, al ser naciones apasionadas del boxeo con siempre buenos contendientes en los pesos ligeros y medios, se han enfrentado continuamente en el ring. Dicha relación está documentada en diversos mangas, como es de esperarse. Mientras en *Hajime no Ippo* aparece Ricardo Martínez inspirado en el campeón invicto **Ricardo -Finito López**, *Ashita no Joe* mantiene como máximos rivales de Joe a Carlos Rivera y José Mendoza. Ellos, aunque no es oficial, no sería raro que se basaran en peleadores como **Carlos Zárate** o **José "Mantequilla" Nápoles**, quienes dominaban sus divisiones en los años en que el manga se publicó.

LA VIDA, LA MUERTE, LA FAMA Y LA GLORIA

Joe es un adolescente problemático. Ha quedado huérfano y su vida parece reducida a ser un fracaso. Tras escapar del orfelinato donde recibía refugio, es entrenado en los bajos mundos de Tokyo por Danpei, un viejo entrenador de boxeo. Sin embargo, esto en vez de sacarlo de los malos pasos, termina dándole armas para seguir delinquiendo, hasta que nuestro testarudo protagonista cae en prisión. En la cárcel, por su parte, no sólo enfrenta a diversos oponentes en el ring, allí también conoce el significado de una rivalidad personal (enfrentando a Rikishi, un decadente ex boxeador profesional), la amistad a muerte (conociendo a Nishi, un joven pandillero) y el abandono de su mentor, quien ha decidido entrenar a otro prospecto.

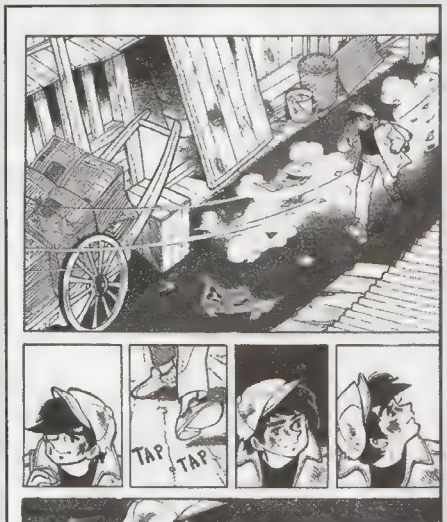
Ya fuera de prisión, la siguiente misión de Joe es conseguir una licencia para boxear profesionalmente. Para ello, debe ascender un corto, aunque duro, camino en el amateurismo. Sin embargo, al lograr llegar a ganarse la vida con los puños, no sólo debe esquivar y resistir los golpes naturales del deporte. También debe aprender a aguantar los de la vida misma, al descubrir la muerte que ronda a quienes se paran entre el encordado. Pese a ello, también encontrará en los ojos de una chica, Yoko, la fuerza para resistir los puños del destino.

La fama le espera. La gloria también. Por ello, lo que le resta a Joe es simple: viajar por el mundo enfrentando a todo tipo de rivales jóvenes, veteranos, asiáticos, latinoamericanos, etcétera. A donde quiera que vaya, el arte del pugilismo y la fuerza lo seguirán para mantenerlo a flote en un mundo duro y difícil. Hasta el momento en que, el mismo boxeo que le regresó los motivos para vivir, cobre sus cuentas pendientes.

OJO DE TIGRE

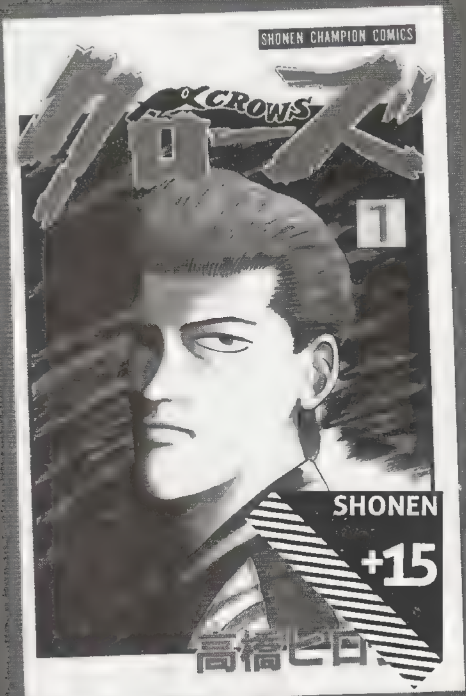
Asao Takamori y **Tetsuya Chiba**, en conjunto, han creado una de las obras maestras del manga. El estilo de dibujo de Chiba, a pesar de tener un diseño de personajes característico de la "escuela Tezuka", proyecta fielmente las emociones fuertes que la historia transmite. Un mundo de claroscuros, donde la mirada de los personajes y su semblante marcado expresan la dureza y, al mismo tiempo, perseverancia del mundo boxístico. Por su parte, Takamori supo construir, con su argumento, una historia adelantada a su época, donde la acción del deporte se mezcla perfectamente con el drama. Algo que no sería visto de nuevo hasta entrados los noventa con *Major*.

Dicha dicotomía entre la pasión y el sentimiento hacen de *Ashita no Joe* un manga inolvidable. Tiene todo lo que una historia shonen puede pedir y mucho más. La pelea ha comenzado desde hace mucho. Toma tu lugar en la arena y disfruta una de las batallas más sublimes que se han visto jamás.



FICHA TÉCNICA

Argumento:
Dibujo:
Revista:
Editorial:
Tomos:
Lanzamiento:

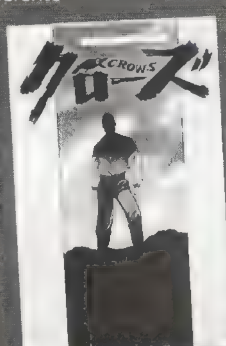


CROWS

CHICOS PROBLEMÁTICOS

Por Jareth Levrack

La revista *Shounen Champion Comics* serializó *Crows* durante ocho años, más allá del dibujo poco estili-[illegible] la simpleza de las viñetas y [illegible] lineal logró enganchar de [illegible]sitiva al público masculi-[illegible]rsas personalidades del [illegible]ablecen una identifica-[illegible]irecta con el lector, pues son [illegible]onajes "tipo" es decir, resulta [illegible] es el bueno y quién el malo, lo cual impulsa el buen ritmo de lectu-[illegible] por completo de brincos [illegible] puede percibir la [illegible]n tiempo real y rara vez se torna complicada la trama. Además cuenta con un ritmo narrativo que asciende paulatinamente, así que posee varias emocionantes secuencias, a veces resulta muy fácil adivinar qué va a suceder, pero en ocasiones el autor da un giro inesperado que deja sorprendido al lector, por ende, no se dejen llevar por lo que sucede, justo cuando dan por hecho un evento, todo puede cambiar sin previo aviso.



Afortunadamente, no todo son peleas cuerpo a [illegible] lévolo dice más que mil palabras, existe un interés amoroso para el protagonista permitiéndole mostrar otra faceta, que torna aún más divertido el planteamiento. Sin embargo, tal vez no le agrade a las lectoras, pues ningún chico es atractivo, salvo por su carga emocional y ya sabemos que de la vista nace el amor. Disfrútenla.

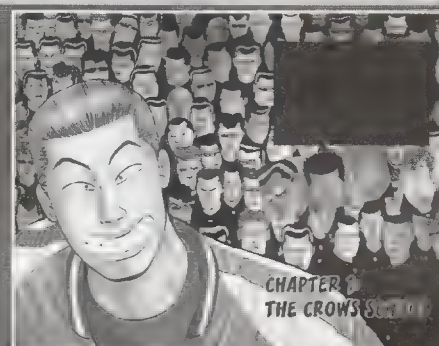
PLEITOS ESCOLARES

Bouya Harumuchi es un chico como cualquier otro, salvo que su cabello es rubio y le gustan las peleas, aun cuando las pierda, le divierte desafiar enemigos dos veces más robustos y fuertes, de esta forma puede probarse a sí mismo cuán peligroso es para los demás, tiene una elevada autoestima y así sea una pandilla numerosa, él suele subestimar a sus oponentes. Recientemente, fue transferido a la preparatoria Suzuran, también conocida como la escuela Crows, por el tipo de alumnos que asisten, pues la mayoría son potenciales criminales buscapleitos.

El primer día de clases, Bouya enfrentó a un gigantesco muchacho que lo apaleó con gran sencillez en el tren, pero él no se da por vencido y lo toma como una lección más para perfeccionar su técnica de ataque. Al llegar al salón, alguien menciona que su aspecto es ridículo, Bouya al detectar quién lo insultó le lanza un zapato, todos los alumnos están sorprendidos, ya que atacó sin medir las consecuencia al líder de la banda más poderosa de la escuela. Está en serios problemas, pero a él no le importa, siempre estará listo para enfrentar a quien se le ponga enfrente.

© 1990, Akita Shoten

Esta propuesta cuenta con una versión animada titulada *Koukou Butouden Crows*, se realizó en 1994 y cuenta con dos episodios. Además existe una adaptación en formato live action llamada *Crows Zero*, se presentó en 2007, tres años después se llevó a cabo la secuela *Crows Zero II*, ambas fueron dirigidas por **Takahashi Mike** para beneplácito de sus seguidores y aquellos fans del manga. Cabe mencionar que existen varias diferencias, aun cuando la producción procuró apegarse lo más posible a la propuesta original, durante el proceso fue necesario realizar algunos cambios, no obstante, la audiencia fue benevolente y no ejerció duras críticas

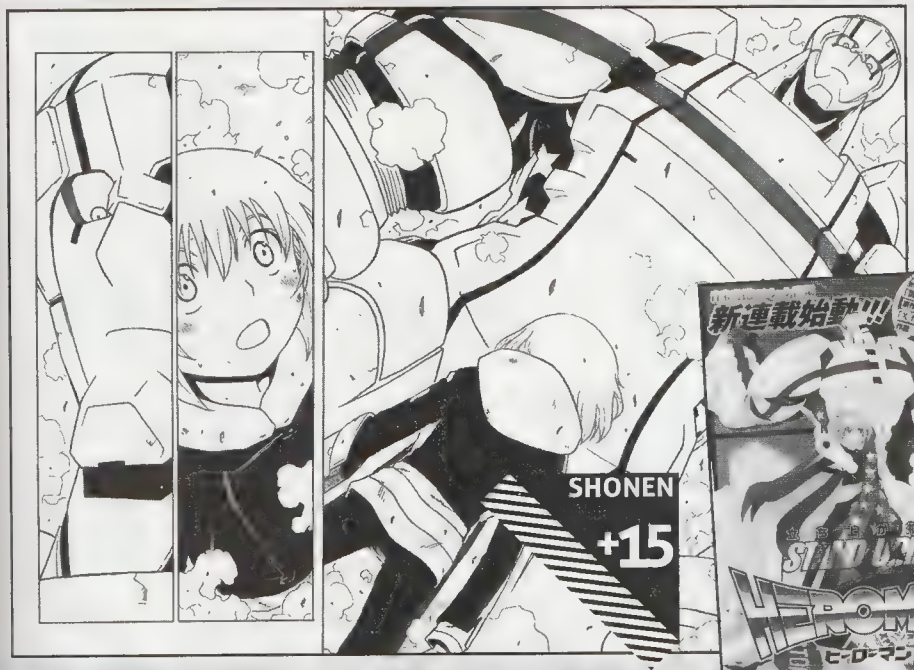


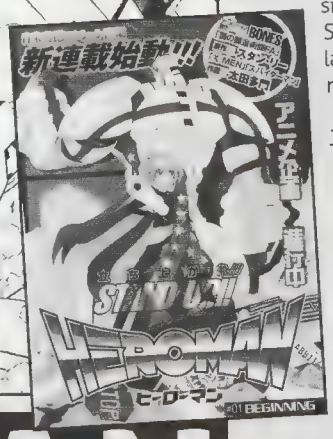
X | FICHA TÉCNICA

Argumento / Arte:
Editorial
Volúmenes:

X | CALIFICACIONES

Historia
Dibujo
Personajes
Promedio





HEROMAN
UN HÉROE AMERICANO MUY JAPONÉS

Por Gaby Maya

Otro manga creado por el legendario **Stan Lee**, justo después de *Karakuridoji Ultimo*. *Heroman* es un manga muy diferente a lo que uno espera ver.

La historia es co-escrita por Stan Lee y Studio Bones, el arte es de **Tamon Oota**, también de Studio Bones. Se publica en *Monthly Shonen Gangan* de Square Enix, comenzó en septiembre de 2009, y continúa hoy día. Apenas llevará dos recopilaciones este 2011.

La serie de anime se estrenó el 1 de abril de 2010, en TV Tokyo y tiene 26 episodios. Tanto el manga, como el anime son producidos por Studio Bones. Stan Lee trabaja mano a mano con el productor **Masahiko Minami** para darle forma a *Heroman*. Siguiendo la escuela de Lee en Marvel Comics, donde los personajes principales tienen la misma letra capital en nombre y apellido como Peter Parker, Minami sugirió que el nombre del protagonista quedara como "Joey Jones", así sería un "JJ".

Joseph Carter "Joey" Jones, es un niño huérfano que vive con su abuela, trabaja medio tiempo por las noches, mientras que en el día va a la escuela. Su vida es difícil, pues son muy pobres. Joey se esfuerza por cuidar de sí mismo y de su abuela. Él sueña con ser un héroe y convertirse en alguien que pueda proteger a sus amigos y familia. Al enterarse de la existencia de un robot de juguete llamado Heybo, Joey cree que conseguir uno hará su vida mejor; pero su trabajo de medio tiempo en un restaurante en West Coast City, apenas y alcanza para cubrir los gastos del mes.

Joey quiere desesperadamente obtener el juguete, pensando que el robot le dará la fuerza y el coraje para cambiar y ser más valiente. Lamentablemente, el único robot que consigue es uno roto que Nick, un niño ricachón y abusivo de la escuela, arrojó a la basura. Sintiendo lástima por el juguete en la basura, Joey lo lleva a casa para repararlo.

Joey trata de arreglarlo, dándole el nombre de Heroman, pero no tiene suerte en conseguir que funcione. Sin embargo, cuando el juguete es golpeado por un rayo, se transforma en un robot gigante. Joey es capaz de dar órdenes a Heroman a través de un controlador que se transforma en un guante en su mano izquierda. Este controlador también le da a Joey sus propios poderes, como súper velocidad y la capacidad de crear campos de fuerza.

Pronto Joey y Heroman tendrán su prueba de fuego: enfrentar la invasión de unos malvados alienígenas insectoides, los Skrugg (seguro parientes de los Skrull...) que han llegado a la Tierra convocados por el maestro de ciencias de Joey. Los Skrugg, parecen horrendas cucarachas, tienen armas poderosas, y su misión es robar los recursos naturales de la tierra y esclavizar a los humanos. Los Skrugg pueden aumentar sus poderes al fusionar su ADN con el de insectos terrestres.

Heroman, tiene ese sabor a la vieja escuela de los tradicionales cómics americanos, y me gustan las historias como ésta. Un elemento de poder cae en manos de un niño desafortunado y él utiliza ese poder con determinación para luchar en beneficio de la gente. Una fórmula muy Marvel Comics, sin duda alguna. Es una excelente opción para aquellos que aman el cómic americano, pero no se han decidido a darle la oportunidad al manga.

© Stan Lee / BONES

CALIFICACIONES

Historia:
Dibujo:
Personajes:
Promedio:

FICHA TÉCNICA

Argumento:
Arte:
Editorial: Square Enix
Volúmenes: 1

GE GOOD ENDING

HABLANDO DEL JUEGO DEL AMOR

Por Adalisa Zárate

Utsumi es un chico algo tímido, que está completamente enamorado de una chica en el club de tenis de su escuela. De hecho, ni siquiera sabe cómo se llama porque está aterrorizado de que ella lo rechace y por tanto prefiere no acercarse. Esto lo lleva a momentos verdaderamente curiosos, como cuando mientras veía a su amada con binoculares, una pelota de tenis salió de la nada para darle justo en medio de los mismos, dejándole sendos moretones en los ojos.

Aunque intenta pasar la herida como un accidente, sus amigos se burlan de su indecisión. Incluso llegan a comparar la situación con los juegos de citas que Utsumi prefiere, donde siempre estaba intentando lograr los finales felices con una sola chica, que era la chica de sus sueños en la Secundaria. Pero Utsumi no deja que eso lo convenza, porque muy claramente explica que es muy diferente un videojuego a la vida real, ya que en la vida real, uno no tiene guías de estrategia para saber qué decirle a cada chica, y mucho menos la oportunidad de reiniciar el juego en caso de conseguir un final malo.

Están discutiendo eso, cuando entra al salón Yuki Kurogawa, una nueva compañera del grupo que acaba de cambiarse de otro edificio. Para desgracia de Utsumi, ella lo reconoce y de buenas a primeras lo llama "El mirón pervertido", ya que lo ha reconocido de sus constantes paseos frente a la cancha de tenis donde espía a su amada. Utsui, horrorizado, la jala del brazo y la lleva a un lugar un poco más desierto de la escuela para intentar explicar sus acciones, porque de hecho no sabe de qué está hablando.

Una vez a solas, Kurogawa explica que ya había visto a Utsumi en el campo de tenis varias veces, y que además, ella fue la que le dio a la pelota para golpearlo. No sólo eso, que lo reconoció por los moretones, y que ya en el club están hartas de tipos raros como él que sólo intentan hablar de cosas pervertidas mientras miran a las jugadoras.

Al principio, Utsumi logra convencerla de que él no es un pervertido, pero cuando ella se da la media vuelta, él le suplica que no

EL TÍTULO DE LA SERIE VIENE DE UN PEQUEÑO MODISMO DE LOS FANÁTICOS DE LOS VIDEOJUEGOS. UN GE, O GOOD ENDING, ES EL FINAL FELIZ DONDE TERMINAS CON LA CHICA QUE ELEGISTE CONTENTA, Y EL ROMANCE ES PERFECTO

le diga nada a las otras chicas, lo que hace que Kurogawa adivine rápidamente que sí, Utsumi está enamorado de una de los miembros. Cuando le pregunta por qué no se unió al club para verla de cerca, Utsumi le explica que es muy malo en los deportes, sabe que si se uniera, todos lo odiarían, y por tanto, prefiere no intentar siquiera acercarse.

Kurogawa entonces le sugiere que cambie de lugar de espionaje, y se pase detrás de unos arbustos. Utsumi le hace caso, pero para su desgracia todo era un truco, ya que Kurogawa

aprovecha la nueva posición, para agarrarlo de la camisa y anunciar a gritos que Utsumi es un nuevo recluta para el club. A partir de ese momento, Kurogawa está a su lado cada vez que le proponen que haga alguna actividad, sólo para asegurarse de que no se hechará para atrás. Y si bien el chico realmente es malo, y eso lo hace huir del club cuando escucha un par de bromas al respecto, Kurogawa le dice que no tiene por qué quejarse ya que al final, pudo hablar con su amada aunque fuera por un rato.

ELIGIENDO LOS CAMINOS PARA UN FINAL FELIZ

GE: Good Ending es el manga más reciente de **Sasuga Kei**, que intenta retratar por un lado el típico romance de preparatoria que te puedes encontrar en muchos shonen, pero al mismo tiempo darle un toque de realismo y variar un poco la fórmula de chico entre una chica dulce y adorable, y otra que es un verdadero demonio, donde la chica no tan dulce tiende a soltarse en ataques de celos absurdos cada vez que su amado ve a otra.

GE: GOOD ENDING ES EL MANGA MÁS RECIENTE DE SASUGA KEI, QUE INTENTA RETRATAR POR UN LADO EL TÍPICO ROMANCE DE PREPARATORIA QUE TE PUEDES ENCONTRAR EN MUCHOS SHONEN

Esto hace que el manga sea bastante original por sí mismo. Sí, toma los elementos de todas las series shonen que nos sabemos de memoria, el chico común y corriente que no tenemos ni la más remota idea de quién podría encontrar atractivo, la chica dulce y medianamente torpe que parece tropezarse con su propia sombra, la chica alegre y algo maliciosa que sabe perfectamente bien que es necesario el vivir tu vida con ciertos riesgos para poder tener grandes recompensas y los amigos del triángulo que en ocasiones parece que hasta se divierten con los problemas que ocurren alrededor de ellos.

Pero lo que hace es darle una nueva vuelta de tuerca a cada personaje. Utsumi es tímido y a veces hasta sin personalidad, pero por otro lado aprende con cierta velocidad y cuando se decide a hacer cosas, bueno, tiene a Kurogawa para recordarle que su visión del mundo es demasiado rosa y debe dejar de pensar que todo está cubierto de azúcar. Nuestra chica torpe y adorable, Shou Iketani, es en un principio todo lo que uno esperaría de una chica adorable del anime, pronto demuestra que tiene una profundidad más grande y que no todo es soles y cachorritos en su vida. Para finalizar, en lo que posiblemente le da su mayor éxito a *GE: Good Ending*, tenemos a la misma Kurogawa, que está dispuesta a todo para lograr que Utsumi y Shou terminen juntos y felices, incluso si esto va en contra de los sentimientos de la misma Kurogawa, o de Utsumi a momentos.

El título de la serie viene de un pequeño modismo de los fanáticos de los videojuegos. Un GE, o Good Ending, es el final feliz donde terminas con la chica que elegiste contenta, y el romance es perfecto. Por otro lado, un BE, Bad Ending, es donde todo termina desastrosamente y podrías terminar tal vez con 15 gatos por única compañía. Esto también tiene que ver con el papel de Kurogawa en el argumento: Al principio, Utsumi se queja de que en la vida real no tiene quien le de las pistas sociales necesarias para conquistar a la chica de sus sueños, lo que hace que Kurogawa se vuelva efectivamente "Su manual", ayudándolo a entender más cómo piensan las chicas.

Tristemente, *GE: Good Ending* también ha causado controversia entre los otaku japoneses. En un episodio, Shou terminó en un carro con un personaje masculino, lo que hizo que pasara lo que pasa usualmente con estas cosas -no sabemos exactamente que tan lejos llegó Shou, pero sí que tiene marcas de besos en su cuello. En la historia, la reacción de

Utsumi fue una cosa, pero en línea, los otaku japoneses se horrorizaron ante la posibilidad de que Shou no fuera una flor pura y temerosa esperando a que Utsumi se decidiera por ella, y que la mangaka insistiera en meterle realismo a su historia.

Esto llevó a varios otaku a escribir mensajes insultantes y bastante fuertes en el blog de Sasuga-sensei, haciéndola llegar al extremo de simplemente cerrar su blog sorprendida ante la fuerte y absurda reacción de sus lectores, especialmente porque ella había supuesto que dado que *GE: Good Ending* era un shonen para lectores algo más mayores y había aclarado desde un principio que tocaría temas algo escabrosos, no causaría polémica.

Pero dejando a un lado a los fanáticos extremos, *GE: Good Ending* es un interesante manga que puede ser disfrutado por los fans del shojo y el shonen.

© Shonen Jump

FICHA TÉCNICA

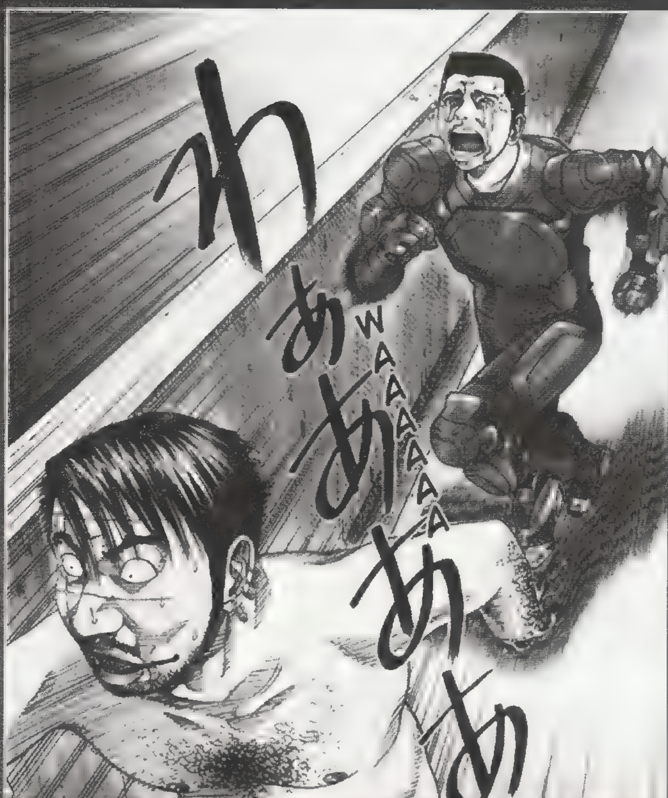
Título: GE: Good Ending
Autor: Sasuga Kei
Editorial: Shonen Jump
Volúmenes: 16

CALIFICACIONES

Historia: 8
Personajes: 8
Dibujo: 8
Promedio: 8.5

YAKUZA
SIN PERDÓN ¿NI OLVIDO?

Por Ernesto Olicón



Quien crea que Japón es un país perfecto, se equivoca. El crimen organizado en ciertas zonas opera con casi total impunidad, ¿su nombre? La Yakuza. Se le imputan delitos como tráfico de drogas, armas, personas, manejo de casinos, entre otras tantas cosas.

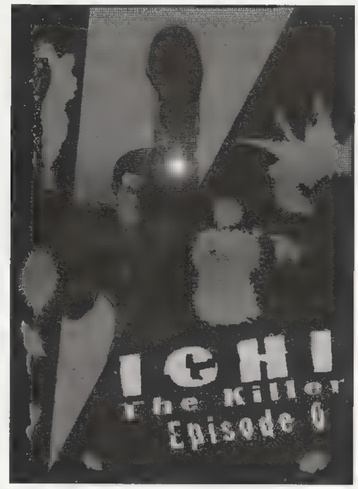
[illegible] de poder y dinero pues quien se meta con ellos, la va a pagar mal.

La ventaja de Japón respecto a otras naciones que padecen problemas similares, es el hecho de que a la luz del día (o lejos de los bajos mundos) éstas personas no aparecen, si lo hacen, ocultan cada muestra que los identifique como los criminales que son.

Ser parte de la mafia es un asunto muy privado, que sólo debe salir en público al momento de ajustar cuentas o ejercer el poder.

Un fenómeno tan grande no puede ser ajeno de una expresión popular, mucho menos cuando el manga en particular es la vía de escape y expresión para buena parte de los conflictos sociales en Japón. Hay mangas sobre las [illegible], ¿por qué no sobre Yakuzas?

LIBROS PROHIBIDOS

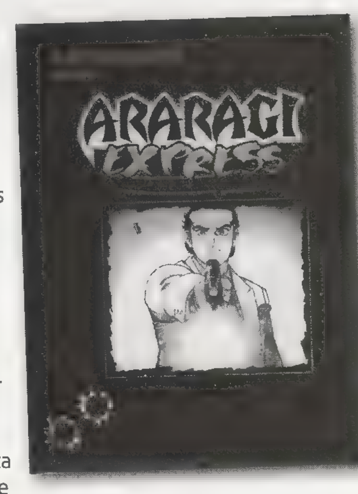


Tenemos, por ejemplo, *Ichi the Killer* de **Hideo Yamamoto.** En él, Ichi, un muchacho con problemas emocionales muy serios que está concebido para dar muertes horrendas a quien se le ponga enfrente es usado como arma de las bandas criminales. El tema de la Yakuza torna a esta obra mucho más polémica, pues ya había dado de qué hablar debido a su extrema violencia.

A pesar de que es un título muy conocido, poca gente conoce lo que está haciendo el gobierno japonés. Su intención es comprensible y sencilla: evita que el modo de vida de los Yakuza se propague entre la población japonesa, como una especie de contracultura. Así, para el pensar de las autoridades, se estaría justificando toda acción relacionada con el crimen organizado. Por ello, se han tomado acciones para vetar la venta de varias series cuya temática sea el trabajo de la Yakuza. No sobre la mafia italiana, o la rusa, como últimamente han aparecido ciertas historias que giran en torno a ciertas agrupaciones criminales fuera de Japón, al parecer es más una cuestión de imagen pública que de contenido.

La cuestión es simple: no se trata de evitar el crimen, se trata de sacar lejos de las calles todo indicio de la "cultura yakuza". Tatuajes en todo el cuerpo que simbolicen la pertenecía al clan, el amputamiento de miembros (principalmente dedos), las referencias a lugares de mala muerte, entre otras cosas. Los manga y libros sobre el tema ayudan, según los gobernantes, a propagar este tipo de ideas en la sociedad, por tanto deben ser eliminados completamente.

VÍCTIMAS ¿INOCENTES?



La prohibición sistemática de todas las obras relacionadas a la Yakuza han provocado ciertas reacciones de desacuerdo. Principalmente, dado que estas creaciones se convierten, para muchos autores en su único medio de subsistencia. Algunos, como **Manabu Miyazaki**, han demandado a la policía por quitarles su único sustento. Sin embargo, esta cuestión de los autores no es lo único que da para levantar polémica. Existen quejas incluso sobre la defensa de las libertades de expresión, tomando en cuenta que incluso la Yakuza es parte de un entorno cotidiano, que debe ser llevado al debate social. Por supuesto, no es lo mismo educar a la gente para evitar un modo de vida "nocivo". Sólo el tiempo dirá si esta medida funciona.

SIGUIENDO Lo retro

Por Aurea D. Freniere

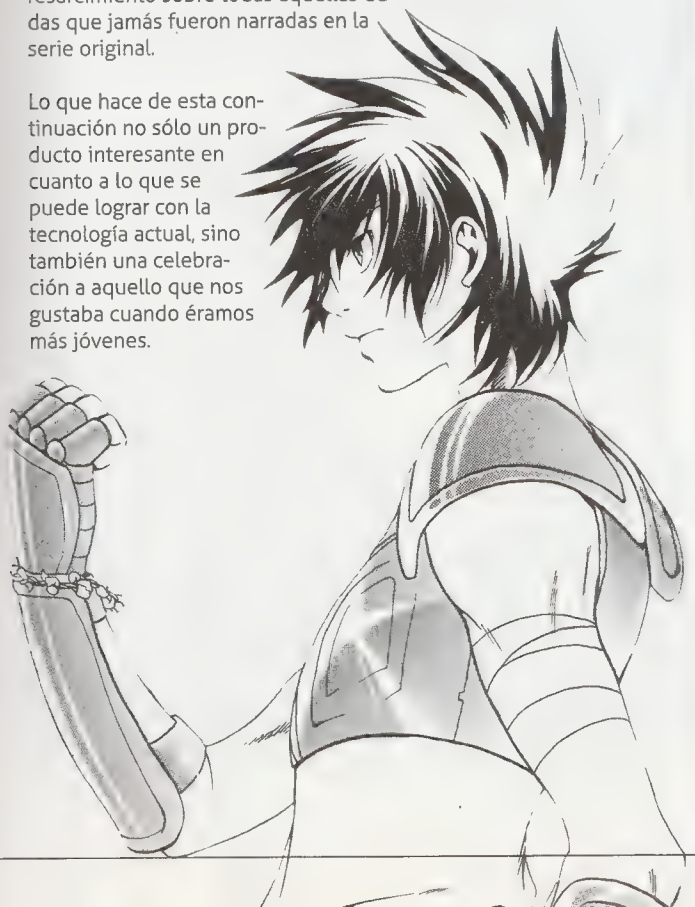
No cabe duda que lo retro está de moda. Nada más hay que fijarnos a nuestro alrededor para notar que esta tendencia ha tomado por sorpresa no sólo a la moda, sino también al mundo del anime y del manga, el cual actualmente ha estado re-lanzando no sólo los éxitos que lo posicionaron a nivel mundial como el líder en la producción de series en lo que a dibujos animados respectaba, sino también produciendo continuaciones a hits ochenteros.

Esto ha sido objeto de mucha crítica, especialmente por parte de las nuevas generaciones quienes en mucha medida a veces han acusado a los productores de poca creatividad. Sin embargo la creatividad no tiene nada que ver, sino las posibilidades que la tecnología puede otorgar a los re-makes de estas series.

Vamos, no es lo mismo conformarse con una escena hecha de manera sencilla y poco espectacular a verla planteada quizá con elementos de CGI. *Saint Seiya* fue una de tantas series que fue tocada por esta tendencia. Primeramente, llegando a su fin (luego de 13 años) por medio de *La Saga de Hades* –la cual estuvo hecha de una manera espectacular, y más si consideramos la serie anterior- y ahora con *Lost Canvas* que más allá de una continuación pretende relatarnos lo que sucedió en la primera guerra con Hades.

La serie no sólo nos ofrece otro enfoque de lo que ya podíamos conocer en el Santuario del presente, sino que además otorgó a los fans un resarcimiento sobre todas aquellas dudas que jamás fueron narradas en la serie original.

Lo que hace de esta continuación no sólo un producto interesante en cuanto a lo que se puede lograr con la tecnología actual, sino también una celebración a aquello que nos gustaba cuando éramos más jóvenes.



BASTA DE PAN Con Lo mismo

Por Adalisa Zárate

Lo retro está de moda, de eso no hay duda. Pero una cosa es tomar inspiración de lo que en tiempos pasados fue un gran éxito, y otra completamente diferente el dedicarse a desenterrar cadáveres de éxitos pasados sólo porque no hay ideas nuevas.

El principal ejemplo de esta tendencia es, claro está, *Saint Seiya*. Si bien no me quejo de que finalmente hayan decidido animar *La Saga de Hades*, porque se lo debían a los fans, todo lo demás viene sobrando. Sí, *Lost Canvas* está mucho mejor dibujado que la serie original, pero seamos honestos: ¿nos dice algo verdaderamente nuevo de la mitología de la serie? ¡No! Si hasta los diseños de los caballeros dorados fueron reciclados bajo el pretexto de "son sus reencarnaciones".

Con el respeto de **Kurumada** y compañía, eso es solamente una justificación para que los fans no digan que las cosas cambiaron demasiado. E incluso si *Lost Canvas* realmente pudiera venderse como "nueva" historia ¿cómo justifica eso la existencia de *Episode G* que de plano es casi imposible encajar en continuidad? ¿O *Next Dimension* que es lo mismo que *Lost Canvas*, sólo que ahora sí dibujado por el mismo Kurumada? Seamos sinceros, la única razón para eso es que ninguna de las otras series de Kurumada tuvo el mismo éxito que la original, y por tanto, es mejor seguir sacando dinero de la gallina de los huevos de oro.

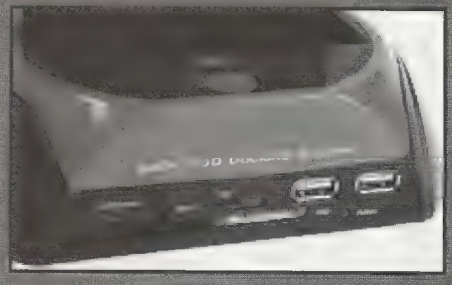
Pero es aquí donde nosotros como fans debemos protestar. No es justo que nos vendan dos veces la misma historia sólo cambiando los nombres de algunos de los personajes, con el pretexto de que la serie era muy famosa.

Mínimo las reediciones de los mangas no pretenden ser una serie nueva, sólo portadas nuevas, y el que sigan siendo exitosas explica el porqué en lugar de que las editoriales y las televisoras busquen quién será el éxito que siga a *Naruto*, mejor nos re-editan *Dragon Ball* y por ponerle nueva música, ya nos dicen que es una serie nueva. No sé ustedes, pero para mí eso se llama fraude.

GADGETS

Lector de DD vía USB

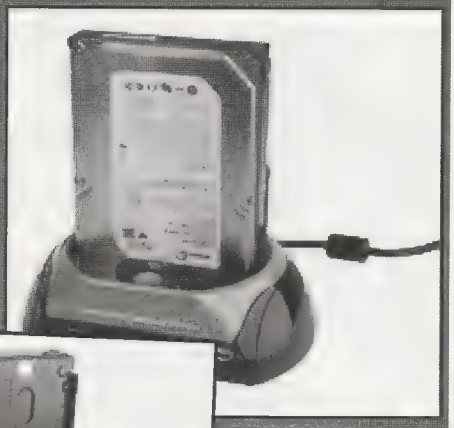
Por [illegible]

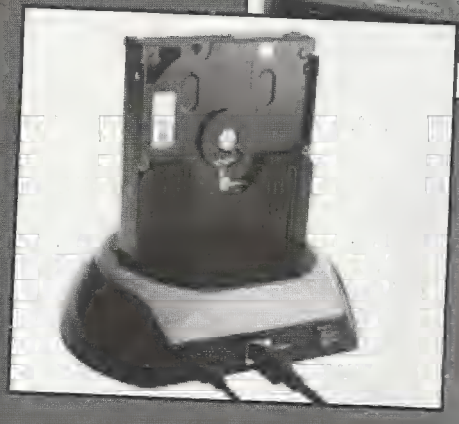


Seres de esos que tienen una máquina viejita que por alguna razón extraña quedo inservible, pero su disco duro aún es de utilidad, puedes adquirir esta maravilla de base.

Technocent sacó al mercado esta base de conexión tipo USB para discos duros tipo SATA (Serial Advanced Technology Attachment), no importa si son 2.5 o 3.5, se adapta a los dos. Es tan comodo que te permite hacer respaldos con un solo boton, pero también puedes utilizarlo solamente como disco externo

[illegible] este periférico, pues cuenta con dos puertos USB y un sistema lector de tarjetas con soporte para 64 de éstas (SD/MMC, Memory Stick, Compactflash y xD).





Su tamaño es de tan solo 16.5x11x10.2 cm, maravilloso para transportarse y realizar copias de seguridad, ampliar el sistema operativo, etcetera. No requiere instalación, simplemente se conecta y será inmediatamente reconocido. Compatible con Windows 2000/XP/Vista, Mac OS 9.X o superiores, Linux.

El paquete de esta maravilla tiene:

- Dock SATA con Lector de Tarjeta + 2-Port Hub
- Cable compatible USB2.0/USB [illegible]
- Fuente de alimentación externa
- CD con software para backup
- Instructivo (en inglés)

Lo mejor es que lo puedes encontrar en **http://www.redlemon.com.mx/base-usb_para-discos-duros-sata/**, una página de Mexico que entrega bastante rápido y sus precios son más bajos que en mercado libre.

USB KARAOKE

Mute-mic para Wii

El periférico más difícil para el Rock Band es el micrófono, pues nadie tenemos una muy buena voz, la mayoría sólo hacemos como que cantamos y se oye horrendo (al menos yo sí).

Para evitarnos vergüenzas, el Wii sacó un dispositivo que "redirecciona" el sonido que emitimos por la boca, en muy escasos casos el canto, directamente al micrófono, pues es como un tipo de "boquilla" cerrada para obtener mejores resultados en este juego.

El USB Karaoke Mute-Mic es un accesorio que sin duda mejorará ampliamente tus tardes de RB por 80 dólares. Sólo no se lo presten mucho o límpienlo antes, pues no falta el que habla como Silvestre de los Looney Tunes y deja ésta toda llena de... Bueno, conocen a Silvestre o a Lucas. Puede preordenarse en la tienda Japón Trend Shop o esperar a que llegue rápido a nuestro continente.

DISCO DURO EXTERNO

ABS PLUS DE CMS

La compañía CMS anunció su nuevo DD externo y portátil ABSPlus. Pero ¿qué hace especial a este DD de otros?, pues el mercado está saturado de discos portátiles. Viene con el software CMS BounceBack Ultimate Instant PC Recovery.

¿Eso no me dice nada?, pues es simplemente un software capaz de recuperar una computadora con Windows que tenía o tiene fallas directamente desde una USB externa o dispositivo de almacenamiento eSATA ¿Algo más?, en resumen, si tu computadora no anda bien o no sirve tu unidad de CD o no tienes discos de respaldo, este DD es tu solución y una enorme bendición.

Ojo, no estamos diciendo que es un disco de recuperación hecho específicamente para eso, pero sí ayuda muchísimo. Su costo varía dependiendo de la capacidad: 160 GB (135 dólares), 250 GB (140 dólares), 320 GB (145 dólares), 500 GB (169 dólares), 640 GB (179 dólares) y 1 TB (230 dólares).

VIDEOJUEGOS

TIPS, TRUCOS Y RECOMPENSAS

Por Rodo

Han de ser bienvenidos de nueva cuenta a esta entrega de tips, trucos y recompensas, mis queridos amigos, en esta ocasión revisaremos las medallas que nos hicieron falta en el genial juego *Dante´s Inferno*. Además de darles un regalo para los orgullosos poseedores de una PS3, así que encuentren su recompensa al final del artículo.
Press Start Button...

DANTE´S INFERNO (X-BOX 360, PS3)

Como ya lo habíamos visto, la cantidad de puntos obtenidos por medalla son en base al grado de dificultad para obtenerla. La misión que lleves a cabo será cada vez más complicada pero te darán muchos más puntos por conseguir las diferentes proezas.

30 puntos
Light in the darkness.- Esta medalla es totalmente para los más piadosos, consigue el nivel 7 de virtud y será tuya.
Death´s apprentice.- Todo lo contrario de la medalla anterior, pues aquí deberás tener el nivel 7 pero de impiedad (impío) para hacerte de ella.

40 puntos
The guide.- Puesto que estás aquí siguiendo los pasos de alguien que ya te ha dado sus enseñanzas, bien podrías reconocerle el apoyo, así que esta medalla te será otorgada cuando recopiles todos los escritos de Vergil.
Fraternity.- Aún siendo una victoria ésta será una victoria agridulce, pues para hacerte de este reconocimiento Francesco es tu meta y derrotarlo tu misión.

60 puntos
Hell´s doors.- En uno de los escenarios más complejos, terribles y desagradables del juego. Deberás sobrevivir y no dejar una sola alma en pie, derrotando a todas y cada una de las oleadas de enemigos en el escenario Hell´s doors.

100 puntos
Lucifer´s battle.- La medalla más sencilla que jamás se te ha puesto en el camino, solamente derrota al señor de la oscuridad, al patas de cabra, al señor rojo, al mismísimo Satanás y esta medalla penderá de tu cuello con orgullo.

Y como lo prometido es deuda aquí un regalito. *God of War 3* (Ps3), reliquias divinas. Hay un total de 10 reliquias, lástima que sólo te dé la ubicación de una de ellas.

Hades´s Helmet.- El legendario casco de Hades que te permitirá tener la salud al máximo, la magia al máximo y el contador de artefactos al máximo. Obtenla después de acabar con Hades y saltar al río Styx, deberás nadar en contracorriente y por debajo del agua hasta el origen del río para encontrar el casco.

Para las demás... ya nos veremos.
Rod fuera.

LOS BIZARROS DEL UNIVERSO MARIO BROS

Por Daniel Rojas

Los videojuegos al igual que la vida misma necesitan su Némesis, su contraparte, el elemento que le dé otro giro a las historias, y evidentemente es allí donde entra el lado malo, sin los villanos los videojuegos simplemente no existirían. En el maravilloso mundo de *Mario Bros*, abundan los malos, quizá el más famoso y clásico sea Bowser, pero no es el único.

EL NACIMIENTO DE WARIO

Mario debutó de manera formal en 1992 en el título *Super Mario Land 2: 6 Golden Coins*. En este título Wario tiene en rol del villano principal. Básicamente este personaje viene a ser todo lo contrario de Mario, sus principales cualidades son la astucia y la maldad, es mucho más grande y obeso que Mario, pero no por eso menos ágil, regularmente se le ve a bordo de su automóvil llamado Wario car, con el que lo hemos visto también en diversos títulos de la saga *Mario Car*.

EL NACIMIENTO DE WALUIGI

Waluigi llegó un poco más tarde al mundo de las consolas, fue en el año 2000 dentro de *Mario World Tennis* cuando lo vimos por primera vez, al igual que en el caso de Mario, Waluigi es la parte malvada de Luigi, teniendo en general casi los mismos atributos físicos. De Waluigi se dice que es un fiel amante de las salchichas y que su rival predilecto en el universo Mario Bros es La planta Piraña.

SU META

La historia dice que fue Bowser quien en el universo de Mario capturó a Wario y Waluigi, los llevó tierra oscura y les enseñó todas las artes malvadas, crecieron en el Reino Hongo odiando a sus rivales Mario y Luigi, a los cuales juraron harían la vida imposible.

CURIOSIDADES DE VIDEOJUEGOS

Por Rodo

Muchas leyendas giran en torno al mundo de los videojuegos, muchas de ellas tienen parte de verdad, pero también hay algo de mentira. La industria como tal ha dado pauta a miles de curiosidades que nos llevan a ver extrañezas y locuras en cada juego, normalmente causadas por la premura u ocio de los programadores. He aquí algunos ejemplos de las leyendas en torno a los videojuegos, ojalá las disfruten.

AERITH RESUCITANDO

Uno de los mitos urbanos más grandes que giran en la industria es el hecho de poder resucitar a la novia perdida de Cloud en *Final Fantasy VII*, puesto que después de haber visto cómo es eliminada por Sephiroth, aún podemos encontrar algunos objetos referentes a ella. La explicación es bastante sencilla: cuando Square lanzó el juego, se pensó inicialmente para N64, pero como Nintendo no lo quiso, pues fue lanzado en tres discos para la PSX. Todo esto es normal y bien sabido, pero debido a la premura para lanzar el juego los programadores decidieron eliminar la opción de revivir a Aerith/Aeris, aunque no tuvieron tiempo suficiente de borrar todos los objetos referentes a la chica de vestido rosa.

PS2, UN ARMA LETAL

Esta es una leyenda verdaderamente extraña. Resulta que la consola de Sony, el PS2, era una computadora demasiado poderosa para su época, la cual podía realizar operaciones matemáticas excesivamente exactas y complejas. Por lo tanto se llegó a correr la noticia, nada menos que de parte del gobierno japonés, que la consola lanzada por Sony era un arma letal ya que podría incluso dirigir y lanzar misiles de alto poder sobre cualquier punto del globo. Aún así la consola salió al mercado y mucha gente la compró, a pesar de ser considerada como una máquina peligrosa. La verdad llegó a nuestras manos cuando probamos y jugamos la PS2, que era totalmente inofensiva. Hasta aquí dejamos esta entrega, pero no se apuren, pronto regresaremos con más mitos, leyendas y curiosidades en el mundo de los videojuegos. Rod fuera.

VIOLENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS

RACIONALIDAD INDISPENSABLE

Por Ernesto Olicón

Era la mañana del 19 de abril de 1999. Dos jóvenes, quienes estudiaban la preparatoria en el poblado de Columbine, Colorado, abrieron fuego contra otros alumnos y profesores pertenecientes al plantel para después suicidarse. Fallecieron trece personas. Investigaciones posteriores, tanto policiales como periodísticas, ligaron a **Eric Harris** y **Dylan Klebold** (responsables de la masacre), así como a sus actos, con videojuegos violentos tales como *Doom* o *Mortal Kombat*.

LA MAYORÍA DE LOS JUEGOS, DESARROLLADOS PENSANDO EN UN PÚBLICO MUCHO MÁS MADURO, APELAN A LA CAPACIDAD DEL JUGADOR DE DISCERNIR PLENAMENTE ENTRE AQUELLO REAL Y FICTICIO

Es, más que aventurado, irresponsable asumir a los videojuegos con temáticas violentas como los únicos factores responsables en hechos como los asesinatos en Columbine u otros crímenes. Incluso, sería también poco inteligente culpar a los contenidos agresivos en los medios de todos los males que aquejan a la sociedad actual. Porque existió Vietnam, existe *Rambo*. Gracias a las continuas balaceras en Nueva York y Los Ángeles (o México) tenemos un *Grand Theft Auto*. El derramamiento de sangre en la vida real se refleja en la ficción y nunca al revés. En muchas ocasiones, los hechos que se presentan sirven como una válvula de escape ante la crudeza de la realidad. Pese a lo anterior, es necesario comprender la necesidad de establecer criterios para presentar la violencia. No sólo aquella vista durante un videojuego, también toda existente en cine, televisión o incluso otras artes escénicas, literarias o plásticas. La razón es fácilmente señalable, mas no por ello resulta simple: no todos son capaces de asimilar, correctamente, la violencia que viven. Y, en efecto, los niños están incluidos en dicho grupo de riesgo. Pero no son los únicos.

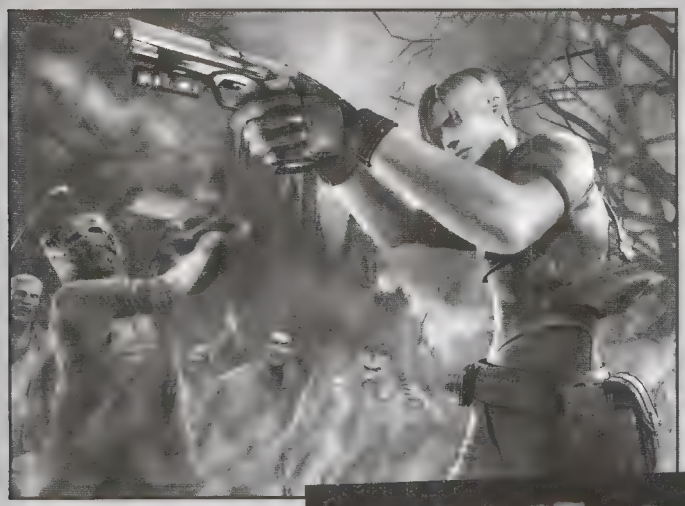
La infancia es la edad, siempre, donde se forman los parámetros para comprender ciertos conceptos de vida. Entre ellos están el respeto al prójimo y la idea que cada uno se forma sobre la muerte en general. La mayoría de los juegos, desarrollados pensando en un público mucho más maduro, apelan a la capacidad del jugador de discernir plenamente entre aquello real y ficticio (y, eso, muchas veces no se da en muchos adultos).

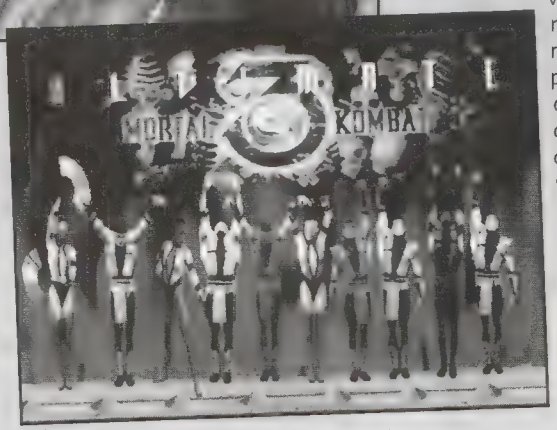
Pongamos, ahora, a un niño de 5 años a jugar *Grand Theft Auto*. Sabe que puede matar a otras personas a placer allí, incluso que su misión es delinquir. Pero, al menos hasta ahora, a un chico promedio de su edad no le queda claro lo que significa la muerte de una persona. Mucho menos, a su vez, entiende quizá la gravedad representada por toda acción llevada acabo en el juego si se diera algo similar en la realidad. Peor aún, sin la guía de un adulto, quien le haga notar las evidentes diferencias entre el mundo virtual y el nuestro, así como explicar ciertos temas tocados por los juegos de video, puede desarrollar para sí conceptos equivocados sobre aspectos diversos. Otro detalle es el manejo de la interactividad. Vayamos, de nuevo, con nuestro chico de cinco años. En primera instancia, el cerebro humano aprende por imitación, así que si ve que en el juego asumir actitudes violentas no tiene una consecuencia real, entonces puede pensar que llevarlas a cabo no conlleva a conflicto alguno. Por otro lado, el ver que un personaje recibe agresiones y no aparenta daño alguno, puede insensibilzarlo ante el sentir de una persona que recibe agresión.

No se pueden censurar los videojuegos violentos. Su función, como vía de expresión para sus creadores como catarsis para el jugador es necesaria en una sociedad como la nuestra. Sin embargo, esa violencia no es para todos. Para ello se creo el sistema ESRB, que permite a un padre de familia identificar aquellos juegos compatibles con el desarrollo de sus hijos. De igual manera, si el chico juega títulos con violencia, nunca está de más guiarlo en pos de una comprensión absoluta de aquello que mira en la pantalla. Lo cual, por supuesto, aminora el impacto negativo que puede tener. La violencia, por tanto, carece de todo sentido cuando no se asume como lo que es: una expresión de la realidad que, no precisamente, es una guía moral y personal para resolver conflictos en el mundo tangible.

VIOLENCIA
En los videojuegos
MORIR DE A "MENTIS"

Por Jareth Levrack





Recientemente se ha hecho un escándalo por los elevados niveles de agresividad de algunos títulos que han reclutado una gran cantidad de gamers en torno a propuestas que gozan de gran popularidad entre los adeptos; las alarmantes estadísticas han provocado bullicio entre la comunidad científica, preocupada por comprender la razón de esta extraña inclinación por la violencia en gráficos.

MUCHO RUIDO Y POCAS NUECES

En 1976, el videojuego *Death Race*, donde sólo se atropellaban monstruitos causó conmoción, 25 años después ese tipo de temática es un poco aburrida, pero bastante entretenida. En los noventa, *Mortal Kombat* y sus brutales "fatalities" llamaron la atención de los adultos, jugar era un verdadero desafío pues visualmente era muy impactante, fue tal su controversia que terminó como un asunto del Senado de Norteamérica. Ahora eso es poco comparado con la cargada violencia gráfica de propuestas como *Resident Evil 4* o *God of War* clasificadas para mayores de 18 años y los fans no cazan gente sospechosa o partiéndola a la mitad, emulando dichas tramas, como muchos creen que sucederá.

Lejos de tornarlos impulsivos, en realidad, estos videojuegos "violentos" estimulan en los adolescentes la actividad cerebral en regiones de la masa encefálica ligadas a las emociones, oprimiendo la respuesta de las zonas encargadas del razonamiento y el autocontrol, lo cual es muy positivo pues así en el futuro serán personas conectadas con su Yo emocional y podrán interactuar mejor con el mundo, además les será más sencillo socializar de manera efectiva con su entorno.

El contacto con estos juegos ya estigmatizados por los medios, verdaderamente impulsan una conducta mucho más humana, pues aún cuando se sienta empatía por la violencia no significa necesariamente que esa persona sea capaz de perpetrar un crimen o llevarla a cabo con alevosía y ventaja.

Una innovadora investigación lanzó resultados asombrosos al respecto, al concluir ese tipo de videojuegos el gamer tiene una mirada de regocijo, provocada por el sano placer de cumplir con éxito una meta, al contrario de lo que se cree que es por la felicidad de sentirse como un criminal matando gente por diversión.

Lo ideal para los padres es que los chicos prefieran juegos nada violentos y sobre todo interesantes, que favorecen la concentración intelectual y el autocontrol, convirtiendo a los jugadores en seres sobrios, aburridos y en especial predecibles, con una conducta robotizada que ahuyenta amistades y vínculos emocionales, marginándolos socialmente.

EN 1976 EL VIDEOJUEGO *DEATH RACE* DONDE SÓLO SE ATROPELLABAN MONSTRUITOS CAUSÓ CONMOCIÓN, 25 AÑOS DESPUÉS ESE TIPO DE TEMÁTICA ES UN POCO ABURRIDA, PERO BASTANTE ENTRETENIDA.

CONCLUSIÓN

En los cincuenta, en Estados Unidos, poseer un arma representaba tener una gran ventaja por encima de la ley y los preceptos morales, apuntarle a un padre de familia o una autoridad civil como un policía representaba un gran riesgo castigado con cárcel, esa tendencia en lugar de paralizarse ha continuado y en las últimas décadas se ha vuelto una actividad común llevar armas a las escuelas, simplemente por presumir, apuntar al maestro o compañeros de clase es divertido, ya que se dispare accidentalmente o por motivos personales es otra cosa.

Hasta ahora, en Norteamérica nunca se ha confirmado que un videojuego fuera la causa de trágicos eventos como el del Instituto Columbine ubicado en Colorado o el último de Tucson a principios del 2011, es preferible sangre virtual a sangre real derramada en las calles y si los niveles de estrés juvenil se reducen de manera positiva con la euforia de un videojuego "violento", prefiero encerrarme en mi cuarto con mis amigos para aniquilar zombies o monstruos, en lugar de ceder a la locura de eliminar a mis enemigos de clase con balas de verdad.

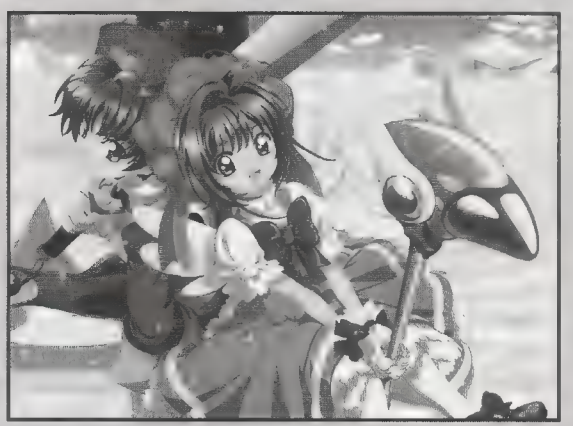
¡QUEREMOS ANIME EN TV ABIERTA!

Por Rookie

La programación en la televisión abierta es bastante mala para la mayoría de las personas, pero para los otakus es aún peor; hace algunos años la programación incluía varias series de anime en horario infantil y era muy bien recibido, incluso había bastante mercadotecnia, desde tazos, vasos, playeras, mochilas, etcétera. Después de esos años gloriosos para muchos, la década de los noventa, estas series han sido eliminadas y otras programadas para la madrugada, donde seguro casi nadie las verá por el horario.

La industria de la televisión abierta hizo bastantes cambios en muy poco tiempo y ahora quedan sólo anécdotas de lo que tenías que hacer para ver tu serie favorita, como llegar corriendo de la escuela para no perdértela, hacer tus tareas pronto para poder ver la televisión, y muchas cosas más.

Todo el mundo recuerda en la televisión a *Caballeros del zodiaco,* con esas armaduras y toda la acción que sus batallas representaban, en verdad no sé quien se hace responsable de su desaparición, porque a la mayoría nos encantaba y tenía un buen reconocimiento.



CREO QUE EL VERDADERO PROBLEMA ES QUE LAS TELEVISORAS NO QUIEREN INVERTIR EN ESTOS PROGRAMAS POR SACAR ALGO DE MAYOR POPULARIDAD

Cuando hablamos de *Dragon Ball* no podemos negar el gran éxito del anime en la televisión abierta en México, con esta serie se lograron obtener muchos seguidores y fue muy bien aceptada, además de que hubieron varias secuelas y para muchos fue una decepción ya no encontrarlos en su televisión un día, así sin avisar.

Así podemos mencionar muchas series que fueron un éxito y que un día como cualquiera desapareció de la programación de televisión abierta, como *Sailor Moon, Supercampeones, Candy Candy* (aunque ya es bastante viejita), *Las guerreras mágicas, Doremi, Naruto, Ranma 1/2, Mazinger Z, Sakura Card Captor,* etcétera.

Actualmente sólo se transmite, en la televisión abierta, *Evangelion, Hellsing, Ghost in the Shell, Fafner, Yu Gi Oh 5D´s, Bayblade* y estoy segura que casi nadie conoce estos animes porque los programaron en horarios poco apropiados para que cualquier adolescente pudiera verlos: o muy temprano, o en la madrugada. Los canales por los que los transmiten son el canal 5 y el canal 22.

Creo que el verdadero problema es que las televisoras no quieren invertir en estos programas por sacar algo de mayor popularidad, porque a pesar de sus buenos tiempos de las series anime en televisión abierta, estoy segura de que alguno de nosotros vio más de cinco veces el mismo capítulo, y eso lo hacen siempre cuando aún no consiguen la siguiente temporada y a lo que se dedican es a repetir y repetir capítulos, sin importarles todas aquellas personas que somos seguidores de estas series. Como existen pocos que se quejan por ese motivo, y lo ven sin importarles, e incluso porque les gusta ver los mismos capítulos una y otra vez, entonces los que programan estas series no hacen nada por sacar algo nuevo, ya que al fin de cuentas todo es aceptado.

Queremos televisión abierta de calidad, series de anime que tengan bastante reconocimiento en su dibujo y animación, de autores que sean reconocidos por su arte, la juventud pide más que simples telenovelas donde todo el mundo sabe su final. Tal vez algo que implique más trabajo y dedicación, anime bien hecho y en horarios accesibles para todos.

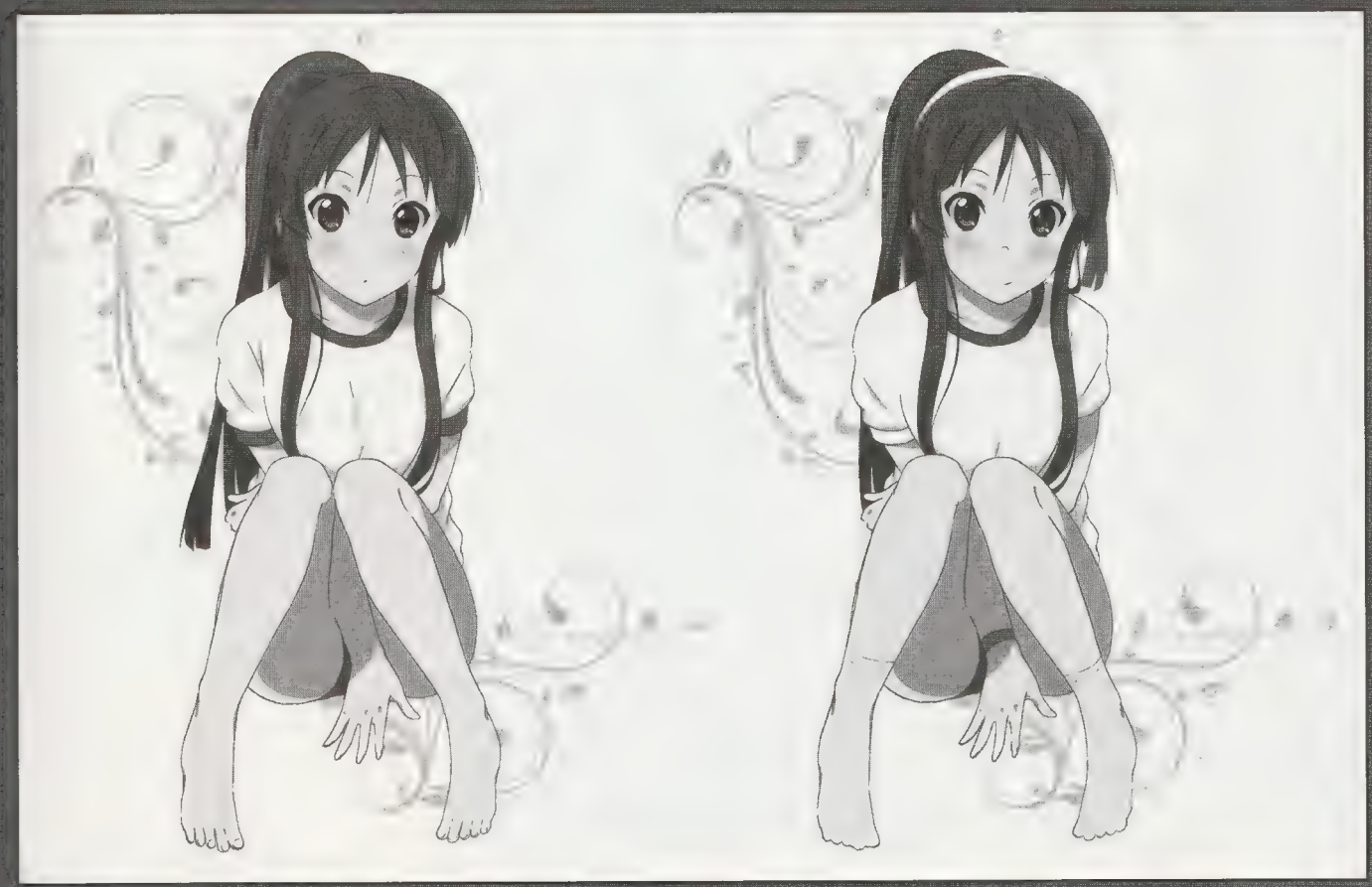
SUDOKU

8	1		5	2	6	4	7	
6	3	2						
2			7	8	3			4
3		5				6		2
9			6	5	2			1
						8	5	9
	9	8	2	6	1		4	7

	8		7	5	2			
9	6	3			1			
						8	4	1
	5	6		9	8			
	2	4		7		3	9	
			4	2		7	6	
3	1	7						
			2			9	8	3
			6	3	4		5	

6				8		1		
	8		9	6		2		
4	5		7			8		
8	7			9				3
9			2		8			1
1				3			9	8
		8			1		5	4
		6		4	5		8	
		3		2				7

ACTIVIDAD Encuentra las 12 diferencias



LECCIÓN 72
KANJI 16

漢字 かんじ KANJI

Por Maestra Tokiyo Tanaka, UNAM, ITAM

DESDE ESTA LECCIÓN PONGO LA PRONUNCIACIÓN DE JAPONÉS EN LETRA ROMANA PARA MIS LECTORES.

ÍNDICE

1. Las lecturas de un kanji
2. Palabras en KANJI: su lectura, pronunciación y significado
3. Orden de escritura
4. Ejercicio

1. LAS LECTURAS DE UN KANJI

Los caracteres chinos fueron importados con su correspondiente lectura japonesa. Pero aunque los japoneses tenían su propia pronunciación para leer los caracteres chinos, no olvidaron la lectura original china. La adaptación no podría haber sido idéntica porque el chino y el japonés tienen distintas fonéticas.

Un kanji japonés actual tiene generalmente dos lecturas, una china y otra japonesa. Ambas son necesarias porque, según sea la palabra de que forma parte el kanji, así será la lectura del kanji en ese contexto. La lectura china se conoce como 音読み（おんよみ）ON-yomi y la japonesa como 訓読み（くんよみ）KUN-yomi.

No todos los kanjis tienen las dos lecturas, aunque lo más normal es que tenga una sola lectura china y varias japonesas. Un kanji puede tener varias y muy diversas lecturas o pronunciaciones, tanto *ON* como *KUN*. Lo que sí es cierto es que existen una serie de generalidades respecto a la lectura de los kanjis que se podrían resumir en tres "reglas":

- 1. Kanjis aislados o seguidos de okuriganas se leen KUN (lectura japonesa).

Ej. 山 山 (yama) montaña、山見ます、見ます (mi-masu) ver

- 2. Kanjis en composición con otros kanjis para formar una palabra se leen ON (lectura china).

Ej. 富士山 ((fuji-san) monte FUJI)， 見学 (ken-gaku)) ver para estudiar

- 3. Las palabras compuestas no tienen dos lecturas diferentes, o todos los kanjis se leen *KUN* o todos se leen *ON*. Existen muy pocas excepciones a esta última regla.

2. PALABRAS EN KANJI: SU LECTURA, PRONUNCIACIÓN Y SIGNIFICADO

しろい shi ro i blanco

白い

あかい a ka i rojo

赤い

あおい a o i azul

青い

くろい ku ro i negro

黒い

やすい ya su i barato

安い

たかい ta ka i alto, caro

高い

ちいさい chi i sa i pequeño

小さい

ちかい chi ka i cerca

近い

はやい ha ya i temprano

早い

おおい o o i mucho

多い

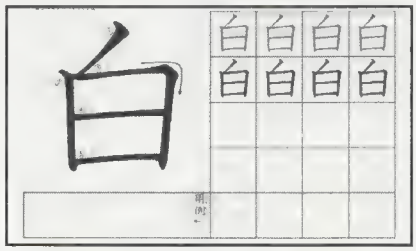
すくない su ku na i poco

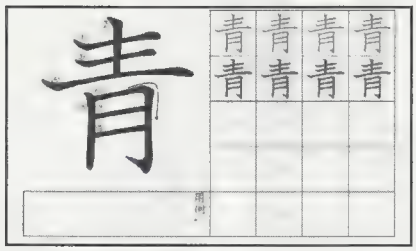
少ない

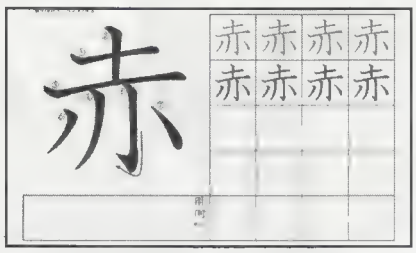
ひろい hi ro i amplio

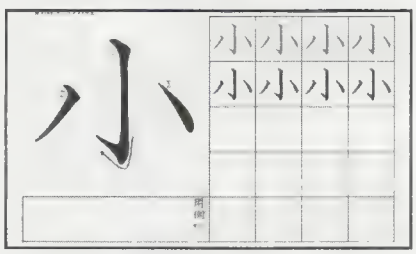
広い

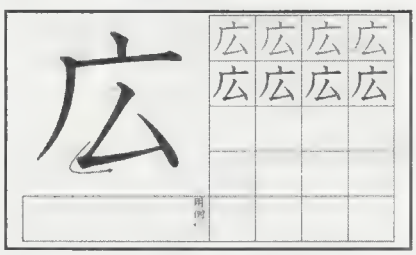
3. ORDEN DE ESCRITURA

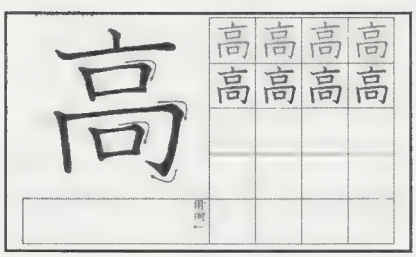


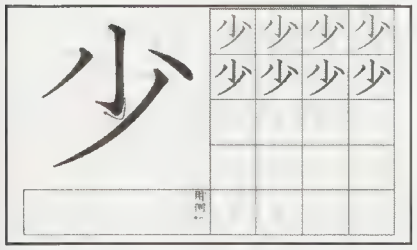


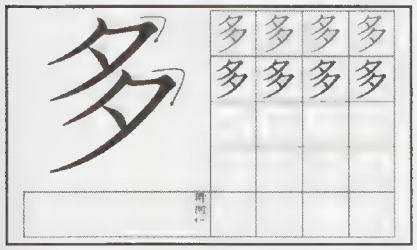


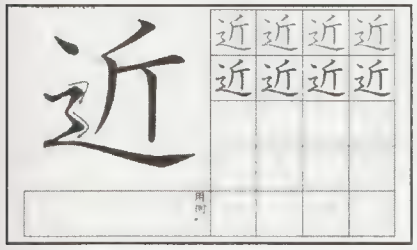


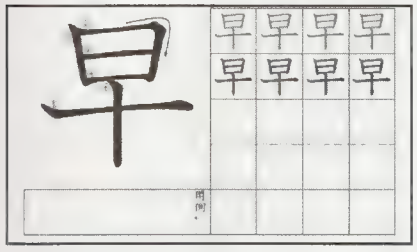


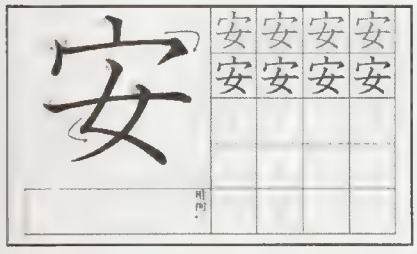








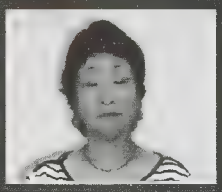




4. EJERCICIO KANJIS DE KANJI

白い____白い____白い____白い____白い____
赤い____赤い____赤い____赤い____赤い____
青い____青い____青い____青い____青い____
黒い____黒い____黒い____黒い____黒い____
安い____安い____安い____安い____安い____
高い____高い____高い____高い____高い____
小さい____小さい____小さい____小さい____
近い____近い____近い____近い____近い____
早い____早い____早い____早い____早い____
多い____多い____多い____多い____多い____
少ない____少ない____少ない____少ない____
広い____広い____広い____広い____広い____

ACADEMIA MEXICANA JAPONESA TOKIYO TANAKA A.C.



www.academiamexicanajaponesa.com.mx

DIR. TOKIYO TANAKA, UNAM, ITAM

Nuestros maestros nativos son profesionales en impartir curso de idioma japonés
¡Organizamos una biblioteca y MANGA CAFÉ para los alumnos de la Academia!
Concursos: Oratoria, premio del boleto redondo a JAPÓN, Poesia HAIKU, KARAOKE y Cosplay con muchos premios.
Comunícate al 044-55-1677-2669

Curso sabatino del idioma japonés para principiantes
Mayores informes: academiamexicanajaponesa@gmail.com

Inicio de cursos:
Grupo -A- El sábado 8 de enero, 2011
Desde el sábado 8 de enero al sábado 5 de febrero 2011
Desde 9:00 a 15 hrs (5 sábados, 30 hrs)
Grupo -B- Desde el sábado 12 de febrero al sábado 12 de marzo 2011
Grupo -C- Desde el sábado 19 de marzo al sábado 16 de abril 2011
Grupo -D- Desde el sábado 30 de abril al sábado 28 de mayo 2011

El lugar: Calle Zempoala 281-A, Col. Narvarte, Méx. D.F. a una cuadra de la calle Xola, Sec. de Comunicación y Eje Central; estaciones cercanas metrobus Xola, SCOP, metro Etiopía y Villa de Cortés.

Costo de todo el curso, material incluido: $1,800.00

CHIBIHORÓSCOPOS CHINOS

Por La Bruja Dimensional

EN ESTA OCASIÓN, PARA REALIZAR LA VIDENCIA DE TU FUTURO, CUENTO CON UNA INVITADA ESPECIAL VENIDA DESE OTRA DIMENSIÓN. SE TRATA DE LA DUEÑA DE LAS CARTAS CLOW, QUIEN LEERÁ EL TAROT MÁGICO JUNTO CONMIGO PARA DESCIFRAR EL DESTINO. DE ACUERDO CON TU SIGNO, TE DIREMOS QUÉ CARTA TE CORRESPONDE SEGÚN ESTE MOMENTO DE TU VIDA. LÉELO...SI TE ATREVES.

TIGRE: Nacidos en: 1902, 1914, 1926, 1938, 1950, 1962, 1974, 1986, 1998. **The Libra.** Tu vida está en equilibrio, por fin has alcanzado el balance adecuado entre lo que deseas, lo que debes hacer y tu situación actual. Para mantener este orden de plenitud, recuerda siempre actuar tal como piensas.

CABALLO: Nacidos en: 1906, 1918, 1930, 1942, 1954, 1966, 1978, 1990, 2002. **The Jump**. Deja de esconderte y de saltar los obstáculos en lugar de afrontarlos. Es hora de encarar tus problemas, asumir tus errores y corregirlos, pues estás lastimando a personas que te quieren.

CONEJO: Nacidos en: 1903, 1915, 1927, 1939, 1951, 1963, 1975, 1987, 1999. **The Shadow**. Una sombra de tu pasado llega a sacudir tu presente. Te llenará de dudas y remordimientos. No sufras en vano, pues ha regresado para que puedas cerrar ciclos y cuentas pendientes, y por fin encontrar la paz.

CABRA: Nacidos en: 1907, 1919, 1931, 1943, 1955, 1967, 1979, 1991, 2003. **The Labyrinth**. Te sientes perdido en un laberinto. Tus emociones son confusas y dispersas, sobre todo en asuntos del corazón. Te doy esta pista para salir de esa perdición: a quien extrañas por los pequeños detalles, es el indicado.

RATA: Nacidos en: 1900, 1912, 1924, 1936, 1948, 1960, 1972, 1984, 1996. **The Fire**. Estás enojado porque tus planes se frustran. Tu furia destroza todo lo que toca, y te ciega. Ten cuidado, controla tu ira o sufrirás por el arrepentimiento.

SERPIENTE: Nacidos en: 1905, 1917, 1929, 1941, 1953, 1965, 1977, 1989, 2001. **The Sweet.** Pasas por momentos felices, tranquilos y dulces. La vida te sonríe y todo lo ves color de rosa. Disfrútalo, es una recompensa que mereces.

DRAGÓN: Nacidos en: 1904, 1916, 1928, 1940, 1952, 1964, 1976, 1988, 2000. **The Wood**. Necesitas tiempo para ti solo, estás harto del estrés cotidiano que te asfixia. Harías bien en relajarte en la naturaleza para renovar energías.

CERDO: Nacidos en: 1911, 1923, 1935, 1947, 1959, 1971, 1983, 1995. **The Watery.** Dichoso tú, porque en este instante puedes elegir tu destino. De acuerdo con tu ánimo, puedes ser una tranquila llovizna o el poder de un diluvio, así que ten cuidado en cómo actúas.

PERRO: Nacidos en: 1910, 1922, 1934, 1946, 1958, 1970, 1982, 1994.**The Storm.** Pasarás por una mala racha, pero no te preocupes, es pasajera, y es necesario que atravieses esta tormenta para que madures y aprendas a luchar por lo que quieras. No temas, no estarás solo.

BUEY: Nacidos en: 1901, 1913, 1925, 1937, 1949, 1961, 1973, 1985, 1997. **The Speed**. La vida pasa muy rápido ¿qué haces ahí sentado como espectador? Es hora de que tomes las riendas de tu camino antes de que te pierdas todo lo que está predestinado para ti.

GALLO: Nacidos en: 1909, 1921, 1933, 1945, 1957, 1969, 1981, 1993. **The Love**. Alguien muy especial llegará pronto a tu vida. Pero no te apresures o asustarás al amor. Esta persona te marcará, y te hará amar como nunca antes, así que ve despacio, pero no la dejes ir.

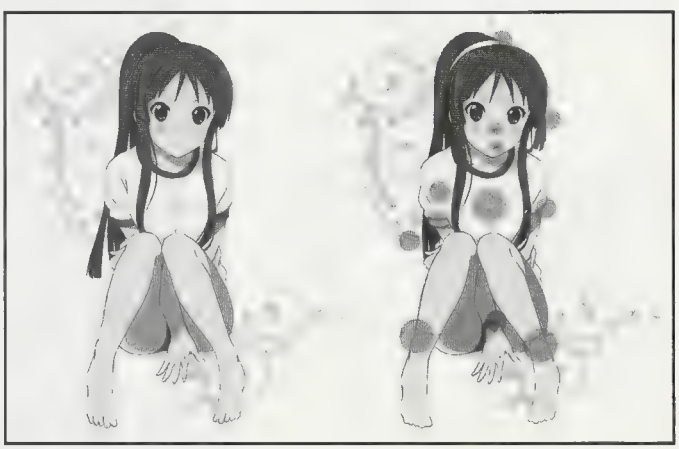
MONO: Nacidos en: 1908, 1920, 1932, 1944, 1956, 1968, 1980, 1992, 2004. **The Big**. Aprovecha, porque la fortuna toca a tu puerta. Al igual que esta carta, eres grandioso, brillas, todos notan tu presencia. Enormes cambios están por ocurrir, y serán benéficos siempre y cuando no pierdas el piso.

SOLUCIONES PÁG. 13

8	1	9	5	2	6	4	7	3
6	3	2	4	7	8	9	1	5
4	5	7	1	3	9	2	6	8
2	6	1	7	8	3	5	9	4
3	7	5	9	1	4	6	8	2
9	8	4	6	5	2	7	3	1
7	4	3	8	9	5	1	2	6
1	2	6	3	4	7	8	5	9
5	9	8	2	6	1	3	4	7

4	8	1	7	5	2	6	3	9
9	6	3	8	4	1	5	7	2
5	7	2	9	6	3	8	4	1
7	5	6	3	9	8	2	1	4
8	2	4	1	7	6	3	9	5
1	3	9	4	2	5	7	6	8
3	1	7	5	8	9	4	2	6
6	4	5	2	1	7	9	8	3
2	9	8	6	3	4	1	5	7

6	2	7	5	8	3	1	4	9
3	8	1	9	6	4	2	7	5
4	5	9	7	1	2	8	3	6
8	7	5	1	9	6	4	2	3
9	3	4	2	5	8	7	6	1
1	6	2	4	3	7	5	9	8
2	9	8	6	7	1	3	5	4
7	1	6	3	4	5	9	8	2
5	4	3	8	2	9	6	1	7



BODA ARCHIE

Durante casi 70 años, uno de los triángulos amorosos más consistentes que ha habido es el de Archie-Bety-Verónica. Ahora, por fin Archie toma una decisión, no solo de cuál de las dos muchachas está realmente enamorado, sino que decide casarse con una de ellas.

A partir de *Archie # 39*, ya a la venta en lugares selectos, seremos testigos de cómo una de las historias de amor más famosos llega a su clímax. Y los lectores que simpatizan con Verónica de seguro estarán de plácemes, pues ella es la elegida.

En la primera parte (*Archie # 39*) se da el compromiso matrimonial. Vemos cómo Archie le pide matrimonio a Verónica y cómo ella acepta, para desdicha de Bety, que se le rompe el corazón. También vemos los preparativos de la boda y las reacciones de todos los conocidos de Riverdale ante la noticia. Claro, también la reacción del papá de Verónica.

La segunda parte (*Archie # 40*) es la Boda. Lo que miles de lectores siempre han querido ver y pensaron que nunca iba a pasar, aquí se vuelve una realidad. Si sólo vas a leer un cómic este año, tiene que ser esta edición, que ya ha pasado a los anales de la historia de los cómics en su edición original.

Finalmente, en la tercera parte (*Archie # 41*) veremos los primeros años de la vida matrimonial de Archie y Verónica. ¿Serán felices? ¿llegarán a tener un bebé? ¿se mudarán lejos de Riverdale? Estas preguntas y muchas más recibirán respuesta en este número.

Pero, ¿qué será de Bety? No la des por perdida ni eliminada. Muy pronto hablaremos de ella, pues su participacón es muy importante en esta historia. Pero los detalles los sabremos muy pronto, así que mantente pendiente.

- J.G. Holguín

AIR GEAR
Break ON THE SKY

Por The Spicy Hellhound

ENTRE LOS CAMBIOS MÁS NOTABLES ESTÁN LOS ACTORES OKAMOTO NOBUHIKO COMO IKKI TOMATSU HANJIKA INTERPRETA A RINGO Y FURUI YUKARI SERÁ KURUDU

EL DISEÑO DE PERSONAJES ES DE OSAMU HORIUCHI QUIEN TRABAJÓ EN *BURST ANGEL* Y *HAYATE THE COMBAT BUTLER* EL NIVEL ES INCREÍBLE

CALIFICACIONES

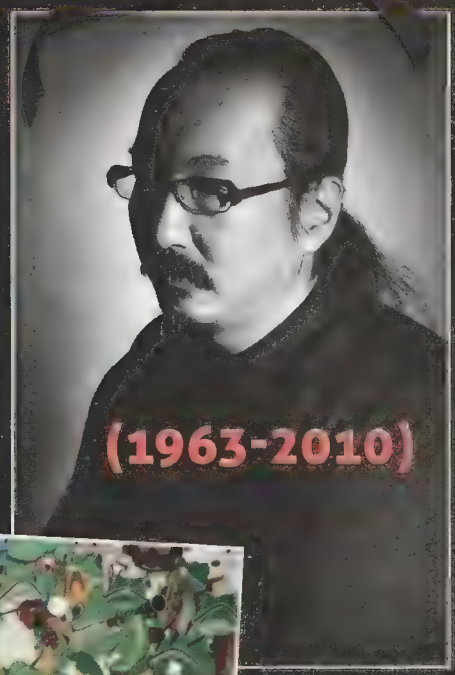
Diseño de personajes: 9
Historia: 8
Animación: 9
Música: 8
Promedio: 8.5

FICHA TÉCNICA

Idea original: Oh! Great
Director: Shinji Ishihara
Diseño de personajes: Osamu Horiuchi
Música: Skankfunk
Estudio: Studio Satelight
Episodios: 1

SATOSHI KON
ADIÓS A LA GENIALIDAD

Por Goare Salcido



Nació el 12 de octubre de 1963, a partir del cuarto grado de primaria su familia se instaló en Sapporo, pues solía mudarse con suma frecuencia dadas las constantes transferencias laborales de su padre. El futuro mangaka **Seiho Takizawa** fungió como compañero de clases, mejor amigo y fuente de inspiración durante la preparatoria para que **Satoshi** anhelara ser animador; acostumbraban ver, analizar y hablar durante horas de anime y manga, inspirado por series como *Space Battleship Yamato*, *Galaxy Express 999* y *Mobile Suit Gundam*, decide ingresar a la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad de Arte de Musashino en 1982.

DEMASIADO BRILLANTE

Sus influencias creativas más notables fueron **Phillip K. Dick** y **Yasukata Tsutsui** (autores de novelas de ciencia ficción), cuyas ideas le brindarían la plataforma para desarrollar las suyas desde renovadas perspectivas, además las diversas proyecciones de cine occidental le permitirían descubrir otro estilo creativo que en el futuro le será muy útil para desarrollar secuencias e impulsar el ritmo narrativo de sus proyectos

En 1984 la editorial Kodansha publicó su opera prima *Toriko*, seis años después realizó *Kaikisen* que contaba con un solo tomo. Al percatarse de que le gustaba más crear imágenes en movimiento se incorporó como asistente de **Katsuhiro Otomo**, para quien escribió el guión del film en formato live action *World Apartment Horror*. En 1991 participó como animador del film *Roujin Z*, además supervisó la película *Patlabor 2* de **Mamoru Oshii**; retomó el manga con su obra *Seraphim 266, 613 336*

Wings, para 1995 ya trabajaba como guionista y director de arte del corto *Magnetic Rose*, el primero de los tres films animados que conformaban *Memories* de Otomo. Sin duda, Kon se distinguiría por su recurrente temática que fusionaba elementos de fantasía y realidad para crear sorprendentes mundos alternos.

En 1997, debuta como director con *Perfect Blue*, una historia de suspenso cuya producción fue realizada por el estudio Madhouse, que dio luz verde a Kon para realizar los cambios necesarios en el guión, pues no estaba de acuerdo con algunos detalles narrativos, desarrollando la idea de una inexistente barrera entre la imaginación y el mundo real. La propuesta era condensada y tan compleja que la audiencia percibiría esta obra como una historia demasiado abstracta y difícil de asimilar, no obstante, le encantó a la crítica que alabó la construcción del argumento.

EN MAYO DEL 2010, KON FUE DIAGNOSTICADO CON CÁNCER DE PÁNCREAS EN ESTADO TERMINAL

En 2002, realizó su segundo film animado titulado *Millenium Actress* que superó con creces a su predecesora, siendo considerada una obra maestra de la animación. Al año siguiente emprendió el proyecto de *Tokyo Godfathers*, cuya historia logró conmover a la audiencia y ser considerada ya un clásico de la primera década del siglo XXI. Dos años después se involucró en la producción de la serie de televisión *Paranoia Agent*, de nuevo manejó su mancuerna creativa más exitosa, pero añadió temas sociales. Esta premisa reunió varias ideas dispersas de Kon que tenía en espera del lugar exacto donde colocarlas y tuvieron como resultado este título.

En 2006, luego de varios años de planeación y desarrollo por fin se presentó *Paprika*, obtuvo varios premios, el detalle creativo fue la mezcla de una realidad infectada por sueños imposibles que buscan realizarse, así vuelvan locos a sus dueños. En 2007, su participación fue fundamental para establecer la asociación japonesa de creadores de animación conocida por sus siglas JaniCa.

En mayo del 2010, Kon fue diagnosticado con cáncer de páncreas en estado terminal, de inmediato ordenó sus pendientes y se quedó en casa a pasar sus últimos meses de vida. La noticia de su muerte, el 24 de agosto del mismo año, dejó en shock a sus seguidores y conocidos, pues no lucía enfermo. En su blog apareció un mensaje de despedida para sus fans, donde mencionaba que él pidió a la gente más cercana no hablar acerca de su condición ni revelar el rápido avance de su enfermedad, además agradeció que lo hubieran seguido por tantos años y que ojalá su obra hubiera dejado un buen recuerdo. Sin duda, dejó una profunda huella en todos aquellos que conocemos su trayectoria. Un aplauso de despedida para un creador de mundos inexplicables.

HYAKUJUU SENTAI GaoRanger

LUCHANDO AL LADO DE TU BESTIA INTERIOR

Por Adalisa Zárate

Hace mil años, una terrible guerra entre los demonios conocidos como ORG y los humanos, diezmó a todos por igual. No fue sino hasta que los antiguos Guerreros Geo encontraron a los animales del Poder cuando la balanza se logró pasar del lado de la humanidad, permitiendo que enfrentaran directamente al líder de los ORG, Hyakkimaru, y pudieran encerrar a toda su raza demoníaca tras un sello por el resto de la eternidad. O por lo menos mil años, que es más o menos la fecha de caducidad de los sellos eternos últimamente.

Afortunadamente, mientras que los Guerreros Geo eran mortales, los Animales de Poder no, así que se mantuvieron a la espera durante todo ese tiempo, listos para cuando los Org escaparan para revivir la vieja guerra. A su lado estaba la sacerdotisa Tetomu, que durmió durante [illegible] elegidos, que deberían abandonar sus nombres, y sus vidas completas, para volverse los nuevos Geo Rangers y salvar a la humanidad.

El primero en ser elegido fue Gaku Washio, un piloto de la Fuerza de Auto Defensa que, como fue denominado "Pérdido en acción" tuvo que teñirse el pelo para no ser reconocido (Desafortuandamente, eligió pintárselo de un rubio que hace que sea el primero en ser notado en cualquier multitud), y como Noble Eagle Gao Yellow luchó al lado de Tetomu por un año (Washi significa Águila). El segundo en ser llamado fue Sotaro Ushigome (Ushi significa Buey), que originalmente deseaba ser un luchador de Sumo, pero debido a una herida en la rodilla tuvo que dejar esos sueños. Su nuevo nombre fue Black, al volverse Iron Bison Gao Black.

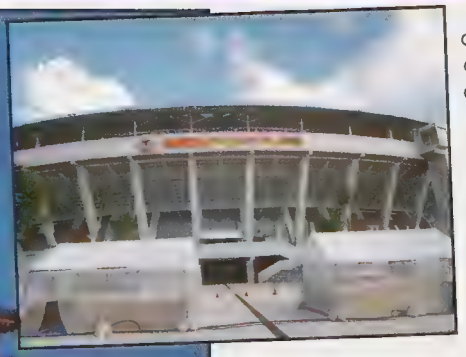
Para completar el grupo teníamos a Kai Samezu (Same significa Tiburón), un surfer sin oficio ni beneficio que justamente por su energía fue elegido para ser Surging Shark Gao Blue, y, finalmente, a Sae Taiga, una artista marcial de 17 años que fue elegida para volverse Belle Tiger Gao White.

Pero cuando Kakeru Shishi (Shishi significa León, ¿Cuál creen que sea su bestia?), que antes de volverse [illegible] en la tierra y encima tenía la excelente capacidad de hablar con los animales excepto con [illegible] ser el líder, hubo un par de problemitas entre [illegible] ta razón, que al ser el primero en ser llamado, debía ser el líder.

El sexto Ranger (Porque no hay serie sentai sin un sexto salido de la nada), fue originalmente uno de sus enemigos, el Lobo Obscuro Rouki, que estaba bajo el control de la Máscara del Lobo Obscuro. Cuando los Geo Rangers lograron destruir dicha mascara, los animales de Poder recompensaron al guerrero, que originalmente se llamaba Tsukumaro Oogami, con un transformador para convertirse en Sparking Silver Wolf Gao Silver.

La serie duró 51 episodios, todos transmitidos en la temporada súper Sentai del 2001, e incluso tuvieron una película, *Hyakujuu Sentia Gaoranger: The Five Mountain Tours* un [illegible] que introducía al guerrero Gao Panda, un especial donde los Gao Ranger conocieron a los Gao Rangers del pasado que les enseñaron la historia de su [illegible] fue el 25 aniversario de Supersentai, incluyendo un team-up entre todos los Rojos desde Go Ranger hasta Timeranger, y nada menos que un manga, que fue titulado *Hyakujuu Sentai Gaoranger vs. Himitsu Sentai Goranger*.

Las escenas de pelea de *Gao Ranger* fueron usadas para la temporada 10 de *Power Rangers, Power Rangers Wild Force*, que fue la primera bajo el mando de Disney Enterprise. *Wild Force* siguió bastante el argumento original de Gao Ranger, incluyendo la doble identidad de Gao Silver y el que los Rangers debieran abandonar sus vidas pasadas, y un episodio especial conmemorativo titulado *Forever Red* que incluyó a todos los Power Ranger Rojos de la franquicia (Excepto por Rocky), en una pelea bastante espectacular.



OKINAWA

Por Mónica Uribe

Gracias a la película *Karate Kid 2* la idea que tenemos de Okinawa es un lugar rural, donde la gente sigue viviendo casi sin la incursión de la modernidad, nada más lejos de la realidad.

UN POCO DE HISTORIA

Okinawa tiene los más antiguos vestigios de asentamiento humanos, los cuales vienen del paleolítico, se cree que los Jomon o habitantes aborígenes del Japón vienen de esta isla y sus descendientes son llamados Ainu. Con la llegada de los ahora japoneses y dada su cercanía con China, las islas se convirtieron en una sociedad agrícola y de comercio marítimo, con una gran importancia dentro de las rutas comerciales. Okinawa, bajo el nombre del imperio *Ryukyu*, aunque mantenía una relación tributaria con China y posteriormente con Japón a manos del clan **Satsuma**, tenía una política interior bastante independiente. A finales del siglo XIX ambas naciones clamaban soberanía sobre las islas, lo que sería una de las causas de la guerra Sino Japonesa que pasaría años después.

Durante la Segunda Guerra Mundial este territorio se convertiría en el escenario de la batalla de Okinawa, uno de los más grandes despliegues anfibios de los Estados Unidos durante este conflicto y tras la rendición de Japón se volvería un prótectorado de los Estados Unidos durante 27 años, tiempo en el que se construirían numerosas bases aéreas en las islas.

LA ECOLOGÍA

Okinawa tiene una gran riqueza marina, con arrecifes de coral y migraciones de tortugas marinas. El clima de la isla favorece el cultivo de frutos tropicales como la caña de azúcar, la piña, la papaya y las famosas y valiosas sandías de Okinawa. Sus playas y sus aguas termales son un importante punto turístico.

LA CULTURA

Por su posición geográfica, Okinawa recibió migraciones de China, Corea, Tailandia y Japón, su cultura es una mezcla de todas ellas y al estar aislada, creció por sí misma; existen una buena cantidad de dialectos en la isla, ya que el japonés sólo se usa en cuestiones oficiales, con un fuerte acento que lo hace sonar como un dialecto más. La religión es propia y rinde culto a la naturaleza, los espíritus y los ancestros. La figura del *Shisa* o león guardián es común en todas las casas de la isla.

Estas pequeñas islas han contribuido con el *awamori*, una bebida espiritosa elaborada con arroz tailandés y son la evidencia de que una dieta a base de pescado, baja en sales y grasas, aunada a un estilo de vida sin estrés son la receta ideal para la longevidad. Okinawa tiene el mayor número de personas que pasan de los 100 años en todo Japón.

El Karate es uno de los legados de este grupo de islas, este arte marcial nació de una derivación del *Kung Fu* chino y fue cultivada como el arte marcial nacional. En los años de la ocupación, muchos militares estadounidenses aprendieron este arte y lo llevaron a los Estados Unidos.

La arquitectura de Okinawa influenció completamente el estilo de los castillos japoneses tradicionales; el tipo de fortaleza conocido como *Gusaku*, que se inspiró en los palacios Chinos pero que desarrolló características de adaptabilidad acordes al clima. En Okinawa se encuentran 12 castillos de ese tipo, mismos que fueron devastados por los bombardeos aliados, aunque aún quedan las interesantes ruinas de 11 de ellos y sólo uno de ellos fue reconstruido.

El castillo Shuri alojó la corte y la administración del imperio *Ryukyu* durante siglos y aunque se incendió varias veces, fue reconstruido. Durante la guerra, los cuarteles militares del ejército Japonés se establecieron abajo de él, lo que ocasionaría que durante la batalla de Okinawa fuera un objetivo constante durante 3 días, hasta que se incendió. Se le reconstruyó poco a poco, basado en documentos, fotos y memoria, completándose la labor en 1992 y forma parte de los lugares de herencia histórica de la UNESCO. Desde luego que el castillo, junto con su majestuosa puerta *Kankaimon* y el jardín que la rodea, son una visita obligada.

Otro lugar que no hay que perderse, es el museo de la prefectura de Okinawa, que se divide en Historia y Arte, ambos comprenden desde la era Jomon hasta la modernidad.

AKIBA-KEi

CES 2011

EL PARAÍSO TECNOLÓGICO ESTÁ DE REGRESO

Por Stefan

En los últimos meses, las empresas de electrónica y el entretenimiento han dado grandes muestras de las nuevas tendencias que veremos este año. Por un lado, 2010 fue el año de la televisión 3d, y por otro fue el parteaguas de las tablet PC. Con la salida del IPad, la industria se volcó hacia estos dispositivos, cada empresa quería su tajada del nuevo mercado, lo que se pudo ver más claramente en cada feria de tecnología que se realizaba alrededor del mundo. Ahora que el electronic consumer show (CES) ha llegado en su nueva edición para este año, dejándonos ver algo de la magia tecnológica que ocupará nuestra atención y nuestros bolsillos este año, sin más preámbulo trasportémonos a las Vegas Nevada, al paraíso tecnológico que fue el CES 2011.

3D PORTÁTIL PARA EL VIAJERO ASIDUO

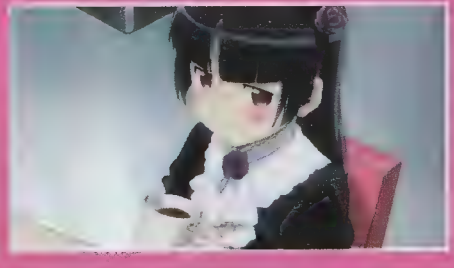
Entre las nuevas propuestas en 3d estereoscópica para este año, una de las más novedosas (por lo menos hasta ahora) son los prototipos de Sony, de reproductor de Blu ray 3D portátil y las gafas con pantallas integradas de alta resolución, capaces de reproducir contenido 3D. Este conjunto promete darle al usuario el extra de la portabilidad, aunque si me lo preguntan los dispositivos aún son algo voluminosos para presumir de esta característica, a pesar de esto el concepto tiene gran futuro como reproductor de contenido para viajeros, siendo las empresas de transporte de pasajeros, aéreo y terrestre los clientes más lógicos por el momento.

MUTANTE ENTRE CONSOLA Y PC

Mucho se ha debatido si las PC siempre serán más poderosos que las consolas por su característica de actualización constante. Si bien esto en parte es muy cierto, este año aquellos que cuenten con un buen presupuesto, podrán presumir de tener lo mejor de ambos mundos gracias a la empresa ORIGIN, quien ingeniosamente ha montado el mejor sistema de computo que el dinero pueda comprar y le ha añadido una placa base de los nuevos modelos de XBOX 360 Slim. Este monstruo llamado BIG O, cuenta además con una configuración tan potente que cualquier estación de trabajo le envidiaría: 2 procesadores xeon overclokeados a 4,3Ghz, 12 Gb de RAM a 2000 MHz, 4 tarjetas Nvidia GTX 480 en configuración SLI, todo esto enfriado por un sistema líquido para lograr el mejor performance con el menor ruido; todo un juguete para niños grandes.

TV 3D SIN GAFAS

Uno de los inconvenientes de la televisión 3D, además de su alto costo, es el hecho de tener que usar las famosas gafas activas, lo que le añade un sentimiento de rechazo hacia el producto, tanto por usar las gafas como por el de realizar el costo extra de comprar una para cada televidente (créanme, no son nada baratas). Afortunadamente las grandes compañías se han dado cuenta de este bache en la aceptación del producto, y han comenzado a mostrar prototipos de nuevas pantallas que no requieran dispositivos de visualización extras. Una de estas empresas es Toshiba, quien busca ser pionero en la fabricación de pantallas Led 3d sin lentes; por otro lado LG mostró a los visitantes su nueva Smart TV 3d portátil que no requiere lentes y es ultra delgada, esto abre la posibilidad de crear infinidad de productos que usen esta tecnología en sus pantallas, aunque siendo prácticos, este avance aún está en pañales, pero con la próxima salida del nuevo nintendo 3DS seguramente los avances en relación al 3D sin lentes se vean acelerados. Sólo el tiempo y la competencia lo dirán.

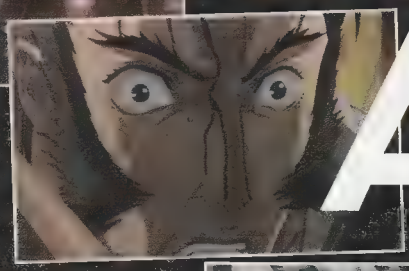


EL ETERNO CONFLICTO ENTRE OTAKUS Y FAMOSA

WOLVERINE ANIME

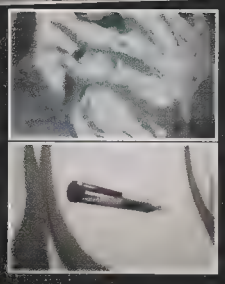
Por J. A. Dávalos Q.

Hola lectores del suplemento *Akiba Kei*, este año la industria del anime nos trae grandes sorpresas, y una de ellas es la nueva versión de uno de los súper héroes más rudos y carismáticos de Marvel comics, ahora en su versión nipona, me refiero al siempre risueño (valla sarcasmo) Wolverine, quien este año hace sus pininos en la tierra del sol naciente, de la misma forma que el año pasado lo hiciese Ironman. Veamos qué novedades nos muestra su primer episodio, transmitido el 7 de enero de este año y producido por Madhouse Studios en conjunto con Marvel Entertainment.



AMOR Y SANGRE

Sobre un lujoso yate en la bahía de Nueva York, una figura angelical y melancólica espera pacientemente la llegada de Logan (mejor conocido como el mutante Wolverine). El nombre de la chica es Mariko, quien recibe de manera amorosa a su visitante, todo parece un sueño de enamorados, hasta que de repente, el yate es atacado por un grupo de buzos armados y equipados con mochilas jet; Logan protege a Mariko de una ráfaga de metralleta que literalmente lo cose a balazos, afortunadamente su poder de regeneración le salva la vida. Sin dar oportunidad de otro ataque, se lanza con furia hacia sus atacantes con sus garras de adamantium.



Tiempo después, en otra parte de la ciudad, un desconocido corre frenético con revólver en mano en los techos de los edificios, al voltear se ve cómo de la nada aparecen sus perseguidores, quienes portan extraños trajes que no sólo les proporcionan camuflaje invisible, también genera un campo de fuerza que impide a las balas atravesarlos. Haciendo uso de una especie de arma que genera ondas capaces de destruir el metal y causar severos daños al cuerpo humano, intentan acabar con el extraño, no sin antes ser atacados por Logan con una espumosa lata de cerveza, para después ser masacrados muy a su estilo.

UN MUTANTE EN TIERRAS ORIENTALES

Logan busca desesperadamente información sobre Mariko, quien fue secuestrada durante el enfrentamiento en el yate. El extraño a quien salvó le informa que ella fue llevada a Japón por órdenes de su padre, Yashida Shingen, líder de la organización yakusa de los kuzuriuu. El plan es entregar a Mariko como esposa del poderoso magnate Kurohi, y de esta manera aumentar el poder económico y político de Kuzuriuu, acto seguido, tanto el informante como Logan toman el primer vuelo a Tokio.

Ya en Japón, descubren que la casa de Yashida Shingen es una verdadera fortaleza, con modernos sistemas de seguridad e infinidad de guardaespaldas vigilando cada rincón del lugar, pero esto no es suficiente para detener a Wolverine. Hábilmente se infiltra en la residencia encontrando a Mariko, pero no todo es color de rosa, ya que debe enfrentar al mismísimo Yashida para poder recuperarla, la batalla es interminable, las habilidades de Logan con la espada no se compara con el líder yakuza, aun así la contienda parece no tener fin, es sólo hasta que Logan recibe un dardo envenenado disparado por Kurohi que todo parece terminar, pero ahora Wolverine es un animal herido y su instinto le ordena pelear hasta la muerte, por su vida y la de su amada.

EXPECTATIVAS

El teaser de esta serie originalmente mostraba a un Wolverine bastante escuálido y estilizado como para ser del gusto de sus actuales fans, lo que no le auguraba buenas expectativas. Afortunadamente el diseño final sufrió algunas modificaciones, ahora ya no es un clásico niño de anime escuálido, a pesar de ser delgado mantiene un aspecto agradable y varonil. La serie tiene la cantidad exacta de drama y acción, los personajes son absorbentes y el estilo visual es muy agradable. Habrá que esperar algunos episodios para ver si la serie despunta o se queda en un buen intento.

hurgando en la Red

En menudo problema me ha metido mi proveedor de Internet, 5 días seguidos sin servicio, cómo les explicas a una compañía como ésa, que tu trabajo se basa en estar navegando por la red, y que si no restablecen el servicio pronto, simplemente no tendrás dinero para pagar las cuentas. Pero bueno, mientras me peleo con mi lap y la conexión paupérrima de esta cafetería con precios sobrevalorados, veamos las recomendaciones para este mes, haaaa... te odio proveedor, y también a ti estúpido perrooooo...

Por Judith D.

TEATRO NEGRO JAPONÉS

須藤元気 (Genki Sudo) WORLD ORDER

http://www.youtube.com/watch?v=nDOPNLzEFH0

Hace algún tiempo, el ex luchador **Genki Sudo** se retiró de las peleas para dedicarse a actividades menos violentas, lo que pocos sabían era que sus nuevas actividades lo llevarían a convertirse en una estrella de la música, pasando de los golpes al canto y cambiando su uniforme de pelea por un traje negro entallado. Ahora si, hablando más de este video, resaltando la forma en que Genki Sudo promociona su música, ya que en todos sus videoclip muestra una rutina en la que él y sus bailarines, realizan todo simulando estar en un video a cámara lenta, cosa que saca de onda a propios y extraños que se topen con el cantante, véanlo y diviértanse.

GYARU TRANSFORMATIONS

BROMAS DE TV JAPONESA

http://www.youtube.com/watch?v=svzB9allRbs

Desde que compartimos este espacio con *Conexión Manga* he notado la gran preferencia que tienen nuestros nuevos lectores para con los videos de bromas, así que aquí esta una selección de viejas bromas que han aparecido en diversos shows de la televisión japonesa, algunas inocentes, otras mmmm... no tanto. En fin, sólo me pregunto si reírse tanto de la pena ajena será pecado, hm... pienso, pienso.

Berryz 工房「私の未来のだんな」

No dejes de mandar tus comentarios y sugerencias sobre nuestra sección al correo **akiba_kei@vanguardiaeditores.com** esperamos con ansias tus mails.

FIN DE LA SECCIÓN **AKIBA-KEi**

DINO CRISIS 2

ACCIÓN PREHISTÓRICA EN EL SIGLO XX

En el nuevo siglo los juegos de video se habían consolidado en todo el mundo ya de manera importante, el PlayStation era la consola más popular y Capcom quería capitalizar todo lo ganado con *Resident Evil* sacando al mercado un juego similar, fue así como llegó *Dino Crisis 2*.

EXPERIMENTOS QUE LLEVAN AL PASADO

Dino Crisis 2 es una continuación de su predecesor que apareció tres años atrás también para PSX. En este juego nos encontramos en una isla llamada Edward City donde se realizan experimentos alternativos para viajar al pasado, a la era de los dinosaurios (algo similar a lo sucedido en el Plot de la cinta *Parque jurásico*).

Luego de lograr con éxito los experimentos, el equipo de acción llamado T.R.A.T es enviado a la isla para averiguar qué diablos ha pasado allí con sus habitantes, al llegar este equipo es emboscado por criaturas jurásicas que acaban con la vida de todos, a excepción de Dylan y Regina, quienes toman el control de la situación y buscan las respuestas ante estos peligrosos experimentos.

DISPAROS Y AVENTURAS

[illegible] versas criaturas a las cuales teníamos que enfrentar con un cuchillo y en el mejor de los casos con una pistola; conforme se avanzaba en el juego se accedía a nuevos arsenales pero de igual manera la dificultad de los enemigos iba en aumento. Cómo olvidar aquellos momen- [illegible] cas de similar o mayor tamaño.

[illegible] jó, además de una historia original y un modo de juego probado, el re- [illegible]

KILLER INSTINCT

LAS PRIMERAS PELEAS DE CONSOLA

Todos recuerdan con mucha nostalgia este juego publicado en 1994 por Midway para el Super Nes. *Killer Instinct* fue en su momento uno de los juegos más sangrientos que jamás se había visto en las consolas, esto se debía sobre todo a los espectaculares remates con que los peladores finiquitaban a sus rivales, en muchas ocasiones dichos finales rayaban en lo gore sin exagerar.

Pero también en su momento fue *Killer Instinct* uno de los juegos que mejor lucían, los desarrolladores de Midway innovaron en el campo de los gráficos presentando un título que además de divertido y espectacular era visualmente poderoso para los alcances tecnológicos de la época. *Killer Instinct* se veía sin serlo en tercera dimensión, esto se debió a un proceso de renderización que hacía ver muy reales a los personajes que aparecían en primer plano peleando.

La dinámica de *Killer Instinct* era exactamente igual a la de cualquier otro juego de peleas, el jugador elige entre una serie de personajes que cuentan con atributos físicos y estratégicos diferentes los unos de los otros.

A partir de ese momento las peleas se inician, derrotando uno por uno a los rivales hasta llegar con el jefe en cuestión, lógicamente las peleas se ganan cuando se obtienen dos de tres rounds.

Killer Instinct permitía realizar combos y movimientos que marcaron escuela en los juegos de pelea, sin duda este juego, junto con *Mortal Combat*, fueron en su momento los mejores títulos de enfrentamientos uno contra uno que tuvieron un éxito inusitado además del glorioso *Street Fighter*.

THUNDERCATS
EL VIDEOJUEGO

ÚNICA Y PENOSA APARICIÓN

Por Daniel Rojas

Muchos desconocen que existió un título de la increíble animación que en México se conoció como *Los felinos cósmicos*, pero efectivamente ésta apareció en el año 1987 y tiene una muy interesante historia detrás de ella.

AMSTRAD CPC

Resulta ser que el juego apareció para una pequeña computadora de ocho bits que estuvo de moda en los años ochenta en los Estados Unidos y que se llamó Amstrad CPC. Gracias a esta micro computadora pudimos acceder al único juego que se recuerda de la serie; muchas personas ven el título como un juego de culto ya que nunca más supimos de los *Thunder Cats* en los videojuegos, pero honestamente se trata de una de las peores bazofias que jamás se crearon de una buena licencia.

RESULTA SER...

La historia nos sitúa cómo Lion-O está en busca del ojo Thundera, que ha sido tomado a la fuerza por el malévolo Mumm-Ra, entonces la misión es recuperarlo y acabar con la mayor cantidad de enemigos posibles.

El juego es netamente de acción y aventura en estilo de plataforma, consta de diversos niveles en donde el jugador tendrá que ir sorteando enemigos y alguno que otro acertijo (por cierto, muy poco en *Thundercats the Videogame*) para llegar a su objetivo, lógicamente nuestro héroe, Lion-O, contará con el apoyo de sus compañeros y de su inseparable espada de augurio, aunque también cuenta con una muy extraña y poco usual espada de rayos (nada que ver con la serie pero...) además de muchos vehículos que se podrán usar en diversos niveles.

EN CONCLUSIÓN

Es obvio que el juego presenta las limitantes clásicas de un juego de aquella época, pero éste en verdad se vuela la barda trayéndonos una aventura poco original y entretenida, repetitiva hasta el cansancio con un muy pobre diseño de escenario y no se diga de personajes, en resumen, una terrible y poco honrosa aparición de los felinos cósmicos en los videojuegos.

THE SIMPSONS
WRESTLING

A principios del nuevo siglo, *The Simpsons* dominaban el panorama mundial, su fama se extendía por todos los horizontes y sin duda todo lo que llevara su nombre era sinónimo de dinero. Aprovechando la cúspide de la fama de la serie, la gente de Fox pensó que sería buena idea lanzar un videojuego de *The Simpsons* que rompiera con el clásico formato de aventura para incursionar en el campo de las peleas, fue así como llegó *The Simpsons Wrestling*.

Para desgracia de *The Simpsons*, de Fox y de Big Ape Productions, quienes fueron los encargados de desarrollar este título, el juego resultó ser una terrible basura, una gran lunar en la carrera de la familia de Sprinnfield. Primeramente, el juego se ve que se realizó al aventón, sin pulir detalles mínimos de realización de personajes y escenarios, que se ven fatales y carentes de tantito ingenio; en segundo lugar la modalidad de juego es fallida por ser reiterativa y aburrida hasta el cansancio. El juego lógicamente tiene como escenario la ciudad de Sprinfield, y los peleadores son casi todos los personajes de la serie, siendo los principales la familia comandada por Homero.

En *The Simpsons Wrestling* el modo de juego es patético, se elige un luchador y a partir de ese momento se va derrotando uno por uno a otros contendientes en peleas que son faltas de acción y de momento emotivos, ni si quiera son divertidas para no ir tan lejos. Si acaso lo menos peor del juego es que se puede desbloquear personajes ocultos y se pueden interactuar con utensilios arriba del cuadrilátero, pero de allí el juego es basura pura.

La prestigiosa revista *IGN*, quien se caracteriza por ser muy justa, otorgó una calificación de un punto sobre 10 a esta desastrosa incursión de *Los Simpsons* al terreno de las peleas.

LA MALDICIÓN DE MANA

Por Mónica Uribe

MANA APRENDIÓ A TOCAR GUITARRA Y BATERÍA Y PARTICIPÓ EN BANDAS EN LA PREPARATORIA, PRIMERO VES.TEARGE Y LUEGO GIRL'E

Mana es el nombre artístico de una de las figuras claves en el movimiento Visual Kei, al grado de que se le atribuye a él la popularización de los estilos góticos de vestuario.

¿QUIÉN ES MANA?

Se dice que nació en Nagasaki el 19 de marzo, se desconoce su año de nacimiento y nombre, aunque se ha revelado que es hijo de 2 maestros de música que inculcaron en él amor a la música clásica y le comenzaron a enseñar a tocar diversos instrumentos clásicos. La adolescencia le trajo algunos cambios, el más importante de ellos es que entró en contacto con otros géneros musicales como el punk rock y el heavy metal, se dice que su primer disco fue *Piece of Mind* de **Iron Maiden** (de 1983, que nos puede dar una idea de su edad) y el primer concierto que asistió fue el de la banda norteamericana **Mötley Crue**.

Mötley Crue es uno de los mayores exponentes del glam metal, que sacudió la escena de Los Ángeles a inicio de los ochentas y ayudaron a definir el primer cambio de imagen importante de MTV. El glam involucra vestuarios elaborados, glamorosos ya sea vistosos u oscuros, peinados elaborados y cortes de cabello con una cantidad muy respetable de fijador, además, implica maquillaje dramático y oscuro. Sin duda la imagen de la escena glam inspiraron al joven que se convertiría en Mana y también a muchas otras bandas japonesas, que abrazaron el estilo glam y lo llevaron todavía más lejos llegando a donde ninguna banda Angelina se hubiera atrevido, creando el estilo Visual Kei.

Mana aprendió a tocar guitarra y batería y participó en bandas en la preparatoria, primero **Ves.tearge** y luego **GIRL'E**, para 1991 se mudó a Tokio con la esperanza de entrar a la escena musical.

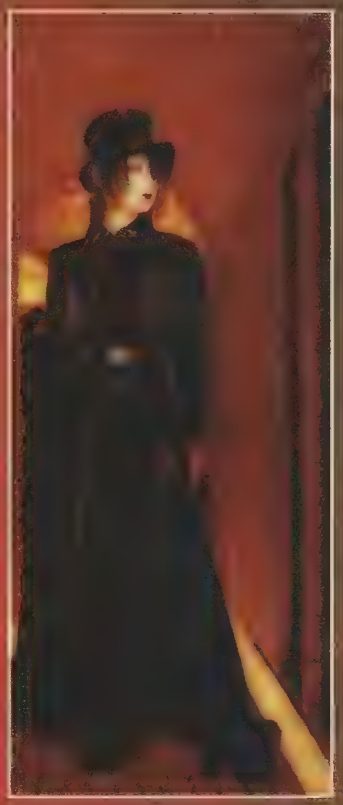
SU TRAYECTORIA

En Tokio, Mana conocería a **Közi**, otro músico y entraría a la banda de éste, **Mantenrou** como bajista, un año después la banda se separaría y Mana y Közi formarían la legendaria **Malice Mizer**, que sería una de las más importantes dentro del movimiento Visual kei.

MALICE MIZER

Formada en 1991, Mana y Közi buscaban crear un estilo de rock gótico con influencias de música clásica y una apariencia drástica, en todo el estilo Visual kei; la banda sufriría muchos cambios de alineación en sus primeros años e integraría a **Gackt**, cambiando también su estilo de una manera notoria, Malize Mizer saltaría a la fama y sufriría más cambios: la salida de Gackt y la muerte del baterista **Kami** (mismo que no fue sustituido formalmente), la inclusión del vocalista **Khala** en el 2000 los volvería más oscuros y góticos llevándolos incluso a participar en una película. En 2001 anunciaron que la banda sería puesta en receso y que sus integrantes explorarían sus proyectos, desde entonces, no ha habido ninguna reunión.

Mana crearía varios proyectos, uno de diseño de moda y el otro musical llamado **Moi dix Mois**, con la colaboración de varios músicos de la escena japonesa y con un estilo todavía más oscuro, casi fúnebre, la alineación del proyecto ha cambiado mucho en cada disco.



En 2002 Mana se convertiría en productor y tomaría bajo su ala al dúo **Rudolf Steiner,** a quienes replanteo y transformó en **Schwarz Stein**, produciéndolos con su propio sello discográfico y lanzándolos a la fama, hasta que se separaron en 2004 por "diferencias creativas" entre los integrantes del dúo; esto ha contribuido al rumor de que Mana tiene una especie de maldición sobre las bandas en las que se involucra, ya que acaban separándose ¿será? Creemos que es demasiado pronto para decir eso, pero quizás sería bueno que se fuera a hacer una limpia.

SOUNDTRACK

Por FullMoon

SILENT HILL 4: THE ROOM

En 2004 salió a la venta en Europa, Japón y Norteamérica, todas ellas diferentes y dignas de colección, el responsable de la música fue **Akira Yamaoka** cuyo estilo, fusión ambiente-industrial, tuvo una buena recepción en las entregas anteriores. En esta ocasión el opening *Room of Angel, Tender Sugar* y *Your Rain* fueron interpretados por **Mary Elizabeth McGlynn**, mientras **Joe Romersa** realizó el ending *Cradle of Forest*, reuniendo un total de 22 tracks. Escuchar esta propuesta es muy interesante por la carga emocional que reúne tanto sentimientos oscuros como tristeza y soledad, así como el brillo de la esperanza y el anhelo, esto se refleja en las liricas. Extraordinaria opción.

COWBOY BEBOP: BLUE ORIGINAL SOUNDTRACK III

En 1999, **Yoko Kanno** cerró el ciclo creativo musical de la serie animada *Cowboy Bebop* del estudio Sunrise con esta tercera entrega, considerada entre propios y extraños como una banda sonora sublime. Consta de 17 temas, se destacan *Words that we couldn´t say* y *Call me call me*; es muy sencillo percibir para quién es cada melodía, es posible recordar a los personajes o alguna secuencia de acción. Sin duda es una gran obra que bien vale rastrear y sobretodo atesorar.

EVANGELION: 1.0 YOU ARE (NOT) ALONE ORIGINAL SOUNDTRACK

KARAOKE GRAVITY o

Opening de Star Driver

LETRA ORIGINAL

Ikarosu no you na muku na yuuki wo nakushite ima ikiteru bokura
Sore nari no hibi wo sore nari ni tada sugoshite hatena wo nigirishimeteru

Kotae wo sagasu to meiro ni naru
Kotae ga koko ni aru to shireba subete ga atarashii neiro ni naru

Kono kaze no mukou ni tashika na kagayaki ga aru hazu sa sou shinjite
Sono namida ha kitto itsuka kawaku hazu sa
Ima ha mada muzukashikutemo ima ha tooku mietemo
Wazuka na hohoemi dake de ii kaze wo kitte iki wo kirashite hashittekunda yo

Osoreru koto ha nai kimi no sono me ha kurayami ni dandan narete yuku yo
Ki wo tsukeru beki ha kimi no sono me ga mabushisa ni sura narete shimau koto

Shashin ni utsutta ringo naraba kokyuu wo suru koto naku
Akaku eien ni wakaku moetsudzukeru

Daremo ai-sanai sou kimete ita noni fui ni mune ga tokimeitari
Daijoubu to itte daijobanai koto wo Kakaekirezu namida ni kaete kita

Samenai yume no naka de kako sae mo mirai sae mo
Nurikaeyou to shita uketomeru koto ga kowakute me wo tojita

Boku no ryouude de kinou no anata wo dakishimeru koto ha dekizu
Boku no kuchibiru de ashita no anata ni kisu wo suru koto mo dekinai kedo
Oikaze ni notte anata no te wo totte ima wo tada kakenukete
Yuugure no mukou de hoshi ga nakidashitara yasashii uta futari de utaou
Ima ha mada chiisa na koe de ii koe ni naranakutemo ii yo
Kimi to boku no kuchibiru wo uta de tsunagou

TRADUCCIÓN

Vivimos en el presente, pues hemos perdido nuestro valor inocente como Ícaro
Simplemente pasamos los días así, sosteniendo nuestras dudas.
Cuando buscas una respuesta, se convierte en un laberinto
Una vez que sabes que tu respuesta esta ahí, todo toma un nuevo tinte.
Creer que debe haber un brillo definitivo que se oponga al mundo
Estoy seguro de que un día tus lágrimas se secarán
Incluso si es difícil ahora, todo se ve tan lejos en este momento
Una sonrisa es suficiente. ¡Correré tan rápido como el viento, con mis pulmones ardiendo!
Esos ojos tuyos, que nunca han conocido el miedo, ya se están acostumbrando a la obscuridad
Deberías cuidar que esos ojos se acostumbren más a la luz.
Una manzana capturada en una foto podría, sin siquiera respirar
Seguir roja ardiente, y siempre joven.
Aunque decidí que no amaría más, mi pecho a veces late con fuerza
Y no soy capaz de decir que todo está bien
Mientras tanto soporto las cosas que no están bien, y comienzo a llorar.
En un sueño del que no puedo despertar, Intento repintar
Incluso en el pasado, incluso en el futuro; tengo miedo de aceptarlos, cierro mis ojos.
No podía abrazar al tú de ayer con mis dos brazos
No podría besar al tú de mañana con mis labios, pero
Cabalgaré en el viento, tomaré tu mano, y correré por el presente.
Y si las estrellas que se oponen al crepúsculo empiezan a llorar, cantaremos una canción dulce juntos.
¡Una voz tímida es suficiente ahora! ¡No necesitamos gritarlo!
Conectemos nuestros labios con una canción.

¿No les ha pasado que leen una reseña de un manga en una revista diciendo que ésta es la última coca-cola del desierto y cuando lo compran lo dejan con cara de ¡¿What?! ¿Cómo fue que les gustó eso? La razón es porque cada cabeza es un mundo, así que no puedes saber si lo que le gusta a uno le gustará a todos.

Así que, para dar una visión más redondeada de un volumen de manga, tenemos esta sección con las opiniones variadas del staff.

NURARIHYON NO MAGO

Rikuo Nura es tres cuartos de humano y un cuarto de yokai, lo que le permite volverse un demonio cuando la luna está en el cielo. Esto no sería problema sino fuera porque a) por un lado le gusta más hacer el bien que el mal, y b) tiene que ser el heredero de la casa Nura de Yokai. ¿Podrá lograr que ambas tareas puedan realizarse? Y, más importante aún ¿Mantener a los lectores interesados?

Promedio: ★★½

Ernesto Olicon: El argumento de que un ser humano, con algo mítico en su interior, pelea con otros entes similares por la supremacía de cualquier cosa está ya muy visto en el mundo manga. Y, para acabarla de amolar, esta situación de Rikuo Nura buscando, "por casualidad", ser el youkai más fuerte del mundo no ofrece nada nuevo. Fuera de los momentos iniciales donde descubre sus herencia mágica, la historia no ofrece más que peleas sin mayor sentido que la pelea misma, al punto de arruinar un triángulo amoroso humana-semihumano-ente paranormal prometedor y destazar, sin piedad, el muy interesante concepto de la "Patrulla Paranormal". Esta falta de respeto al argumento no se repara, siquiera, con un interesante diseño de personajes y páginas bellamente ilustradas, en especial las portadas de capítulo. Estás leyendo una historia en secuencias, no un libro de sketch.

Calificación: ★★

Goare Solcido: Por alguna extraña razón me acordé todo el tiempo de *Inuyasha*, tal vez nada que ver, pero en algunos rasgos me resultó imposible no compararlo. Aun cuando el diseño es atractivo, no logró engancharme la historia por completo, hubo momentos en que me parecía haber visto secuencias similares en otra parte. La lucha interna de un semidemonio por ser mejor que sus ancestros ya está sonado, se ha visto y desarrollado en diversas propuestas y esta premisa realmente no propone nada nuevo, salvo otro tipo de diseño, personajes aparentemente complejos que apenas logran establecer una tenue identificación y un ritmo narrativo que despega de una manera bizarra y concluye dejando más inconformidad que ganas de seguir leyendo.

Calificación: ★

Gaby Mayo: ¡Me encanta! Así, sencillo. Un manga que juega con lo más típico de Japón siempre tiene mi atención, pero cuando lo hace suyo, definitivamente se convierte en uno de mis favoritos. La trama es la clásica de joven heredero de una larga dinastía que trata de escaparse a su destino. Pero aquí ocurre que ese destino es ser el líder de todos los espíritus chocarreros que pueblan el panteón mitológico japonés. Los personajes te llegan al corazón de inmediato. El abuelo Nurarihyon es un destrampado, Rikuo pasa de ser un patético niño que deja que todos lo pisen a tener suficientes agallas para enfrentarse a sí mismo, y los youkai son adorables. Hay muchísimos personajes, así que sería bueno tener una guía para no perderse entre todos los clanes, pero vale la pena. Si te late lo sobrenatural y lo chusco, no te decepcionará este manga.

Calificación: ★★★★

Adaliss: ¿Qué puedo decir? En un principio, *Nurarihyon* no me agarró por su premisa. Estoy medianamente harta de leer sobre demonios que quieren ser el más fuerte del mundo, para ser honesta. Pero por otro lado, los personajes me atraparon. Rikuo, Nurarihyon, el abuelo Nurarihyon (es confuso, pero leyendo entienden), todos y cada uno de los youkai de la casa, y en particular los que quieren defender al futuro heredero y sólo por ellos, seguí leyendo. Más adelante, cuando la historia toma un tinte más bien de mafia, las cosas ya son más entretenidas, pero admito que tiene un principio bastante lento que puede desilusionar a algunos.

Calificación: ★★★

Título: Starry Sky
Director: Nobuhiro Takamoto
Script: Makoto Nakamura
Música: Hozumi Goda
Creador original: Honey Bee
Diseño de personajes: Maki Fujii
Episodios: 26
Cast: **Fumiko Orisaka** como Tsukiko YAhisha
Akira Ishida como Kotaro Hoshizuki
Daisuke Hirakawa como Hayato Aozora
Daisuke Kishio como Naoshi Haruki
Daisuke Ono como Suzuya Tozuki
Hikaru Midorikawa como Tomoe Yoh
Hiroshi Kamiya como Ryunosuke Miyaji
Jun Fukuyama como Azusa Kinose
Kenichi Suzumura como Tsubasa Amaha
Koji Yusa como Iki Mizushima
Mamoru Miyano como Shiki Kagurazaka
Souchiro Hoshi como Homare Kanabuko
Tomokazu Sugita como Kanata Nanami
Yuuichi Nakamura como Kazuki Shiranui

STARRY Sky

Por Adalisa Zárate

Tsukiko Yashisa acaba de cambiarse de escuela a una que, hasta el año anterior, era una escuela exclusiva sólo para chicos. Aparentemente, sólo la familia Yashisa se enteró del cambio de giro, ya que por alguna razón, Tsukiko es la única mujer inscrita para el nuevo año. La escuela, encima, esta bastante retiradita, por lo que los estudiantes no han visto una mujer en mucho tiempo, y eso hace a Tokiko inmediatamente popular. Pero cuando los 12 chicos más galanes de la escuela empiezan a demostrar que tal vez están interesados en ella, ya sea porque la acaban de conocer y piensan que es maravillosa (O una chica, puede que no sean muy exigentes) o porque la recuerdan de un "casual" encuentro en su infancia. ¿Qué puede hacer la pobre Tokiko para mantener su amistad y no romper ningún corazón?

Lo Bueno: Pues los chicos están guapos. Eso no se puede negar en lo absoluto. Dado que está basado completamente en un juego de citas Otome, para chicas, hay de todos los gustos, colores y sabores. De eso, no nos podemos quejar. Las pocas niñas que hay, también están monas, y en general, se le da un aire de "belleza" en general aunque los cielos tienen tantas estrellas que me hacen pensar que tal vez están en otro planeta. Los fondos, en especial, están muy cuidados y le dan aún más belleza a la atmósfera. Eso y que bueno, casi todos los momentos de algunos de los estudiantes pueden considerarse momentos para derretir corazones porque hombre, parece que los chicos también van a clases de "cómo conquistar chicas".

Lo Malo: Dejando de lado la irrealidad de la situación, y que a momentos parece que estamos viendo *Ouran High School* pero en serio, el problema también es que TODOS están demasiado bonitos. ¡Hasta los padres de los estudiantes parecen adolescentes y parece que podrían estar en la escuela! Por otro lado, la escuela es la peor del universo ya que sólo se dedican a ver cosas de Astronomía, Astrofísica (En la Preparatoria, nada más) y para tener un curriculum completo, Astrología. (Y exactamente porque uno tiene que ir a Estados Unidos a investigar Astrología, no tengo ni la más remota idea, pero es lo que hacen los padres de Yoh para explicar porqué vive solo). Aparte de todo es increíblemente corto, lo que hace que parezca que van de prisa con cada punto argumental, sólo para no dejar. (Cada episodio dura 11 minutos más o menos)

Lo Memorable: Admito que lo primero que se me ocurrió fue que, debido al cambio astrológico, nos falta un chico. Lo cual es triste tomando en cuenta que no tiene nada que ver con la serie. Pero posiblemente lo más memorable de los primeros episodios es ver la calma y tranquilidad con la que todos y cada uno de los adolescentes de la escuela toman a Tokiko. Sí, hay quien le habla (Nuestros 12 caballeros zodiacales), pero en general, es como si fuera un chico más.

CONEXION
MANGA

BÚSCALA
EN TU PUESTO DE PERIÓDICOS

REVISTA MENSUAL

29,30 abril
1,2 mayo
2011

DECIMO
ANIVERSARIO

tnt2 expo manga comic

Dibujo hecho por: Georgina Edith Chacón Alcaraz Primer lugar del concurso de dibujo tnt

Centro de Convenciones Tlatelolco
Eje Central
esquina Eje Dos Norte
www.tntvirtual.com.mx
www.expo-tnt.com
Tel: 26 16 23 00 55 18 37 02